

卡通漫画技法

动作篇

尾泽直志/编著
GRAPHIC-SHA



中国青年出版社

NO. 4

前言

在卡通漫画作品中，武打格斗题材占有相当比重，优美夸张的姿态，生动的人物角色，激烈的格斗场面，感染着成千上万的读者，也吸引了众多青少年朋友走上了卡通漫画创作之路。

“动作篇”与“动态篇”所不同的是：既介绍了动态描写的基础知识，又重点、系统地讲述了武打格斗连续性动作的捕捉设计和绘画技法，如结合“动态篇”练习，初学者可很快掌握人物动态及连续性格斗动作的创作技巧，从而创作出生动感人的人物形象。

目录

前言	2
----------	---

第1章 这些一定要记住!

1-1 什么是动作?	6
1-2 人体的构造	
躯干和手臂	12
脚部	14
1-3 头部动作	
标准型	16
人物类型	18
修改角! 1	20

第2章 走和跑的基本动作!

2-1 走的动作	
走的基本动作	22
走的连贯动作	24
让人物走起来	25
2-2 跑的动作	
跑的基本动作	28
让人物跑起来	30
2-3 跑过来的动作	
跑过来的基本动作	32
人物跑过来了	34
2-4 跑过去的动作	
跑过去的基本动作	36
人物跑走了	38
2-5 俯视角度的跑的动作	
冲的动作	40
向前冲的人物形象	42
2-6 小跑	
小跑的基本动作	44
小跑中的人物形象	46
修改角! 2	48

第3章 各类综合动作!

3-1 手臂动作!	
直拳	50
猛击	54
钩拳	58
戳	62
推掌	66
里拳	70
劈掌	74
横拳	78
肘部攻击	82
手关节锤击	86
上钩拳	90
3-2 腿部动作	
脚尖上挑	96
低踢	100
中踢	104
高踢	108
格斗踢法	112
上踢	116
抬膝上击	120
跳跃中的膝盖动作	124
转身侧踢	128
转身后踢	134
下劈脚跟	138
修改角! 3	141
3-2 超难度动作	
飞拳跳击	142
后翻	146
扫腿	150
铲脚	154
飞腿	158
新手设计师的建议	162
制作人现场采访纪实 Q&A	
4°C 工作室	163

12/37/21



CHAPTER 1

这些一定要记住!



人物精彩的动作场面是作品的精髓所在，

对于作品而言，动作本身就可以成为主题。

有很多人都被精彩的动作场面所吸引，从而希望进入卡通漫画这一行。

下面，让我们来说明一下什么是动作。

1 在脑海中假想一个三维空间

假想空间是什么？比如说，电脑中的三维游戏，在其画面中制作出了另一个世界。在那个世界里，人物可以走、可以跳、可以攻击，可以完成很多动作。请把这个三维游戏设想为假想空间。

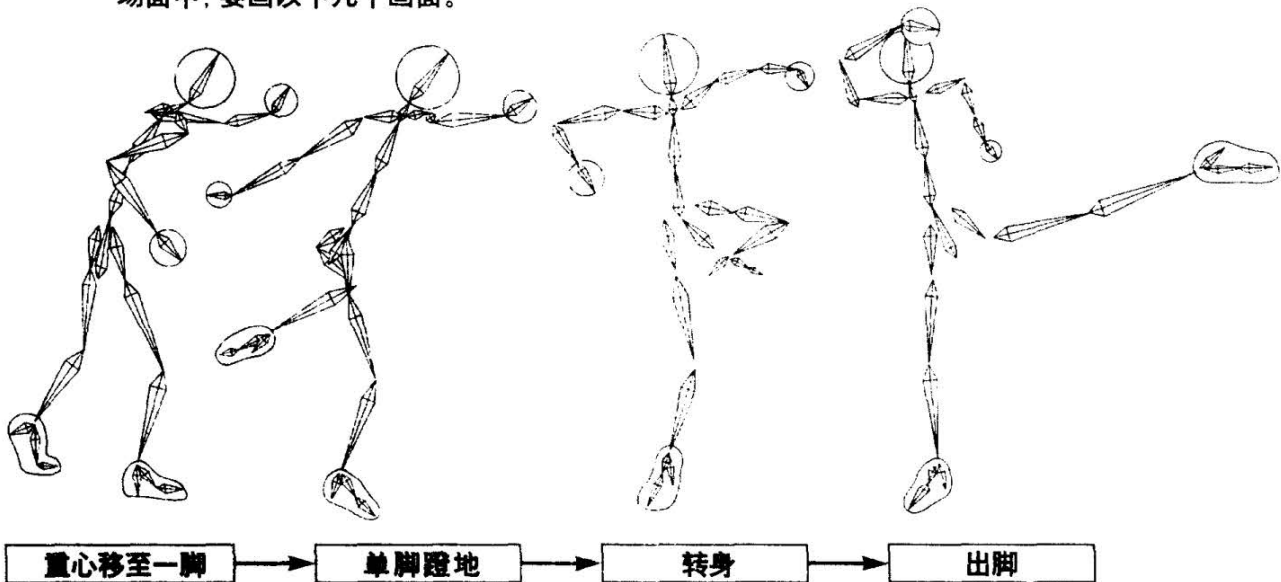
能够描绘动态（即有动作）人物的人，其脑海中必然存在着这种既有深度又有高度的空间。

制作三维游戏时，电脑可以根据真人的运动捕捉到人物的动态，这一系统叫“动作传感器”。但是，如果仅限于普通人能做到的动作，就没有多大意思了。在动作场面中，夸张的生动有力的动作是十分必要的。为了创作出这些动作，准确地理解三维就显得尤为重要，也就是说要进行必要的练习，从各种角度描绘人物。



2 完成一个动作场面需要几张画？

无论是卡通、游戏还是漫画，光是描绘精彩场面就足以成为连环画。比如在转身反踢这一动作场面中，要画以下几个画面。



这几张画面是由这些动作连贯而成的。我们在电视中看到的人物自然到的动作，实际上可以进行更为细致地划分，它是由大量的动画（即图）所组成的。那么，实际上使用了多少张图画呢？让我们来具体地看一下。

商业运作的卡通情况

- 30 分钟的节目……3,500~5,000 张
- 剧场作品……30,000~100,000 张

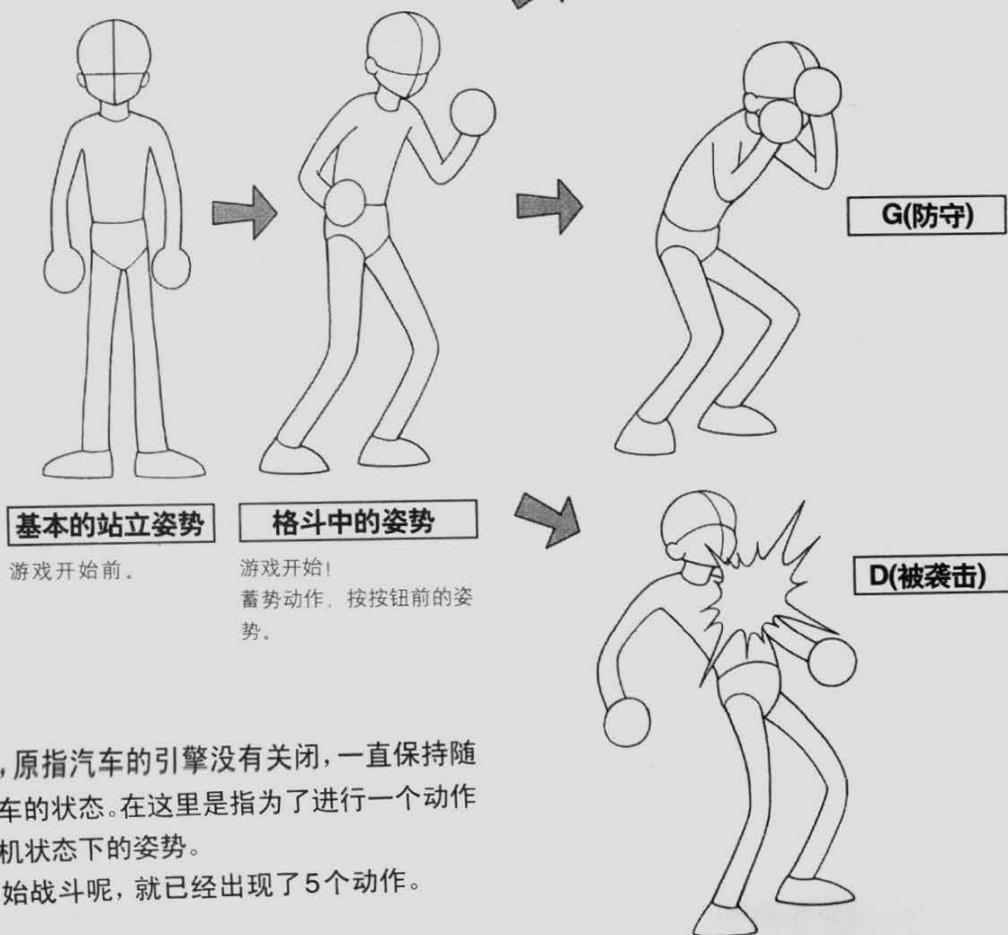
大致需要以上这么多张图画。

总之，放映 1 秒钟必须画 5~20 张图画。

游戏的情况

游戏和卡通一样，也要使用大量的画面，但似乎很少被注意到。例如二维格斗游戏的情况。

根据按钮选择的不同，会出现各种各样的攻击模式，这其中乐趣无穷。自己喜欢的游戏人物会几种特技呢？当然，不仅是攻击，挑衅时的准备动作也各种各样。受到袭击时的动作，防御时的动作，或者是胜利后高举双手的动作等等，玩游戏时看到的自然流畅的动作场面，实际上都是由很多动作组成。为了便于理解，一起来看下面的图表。

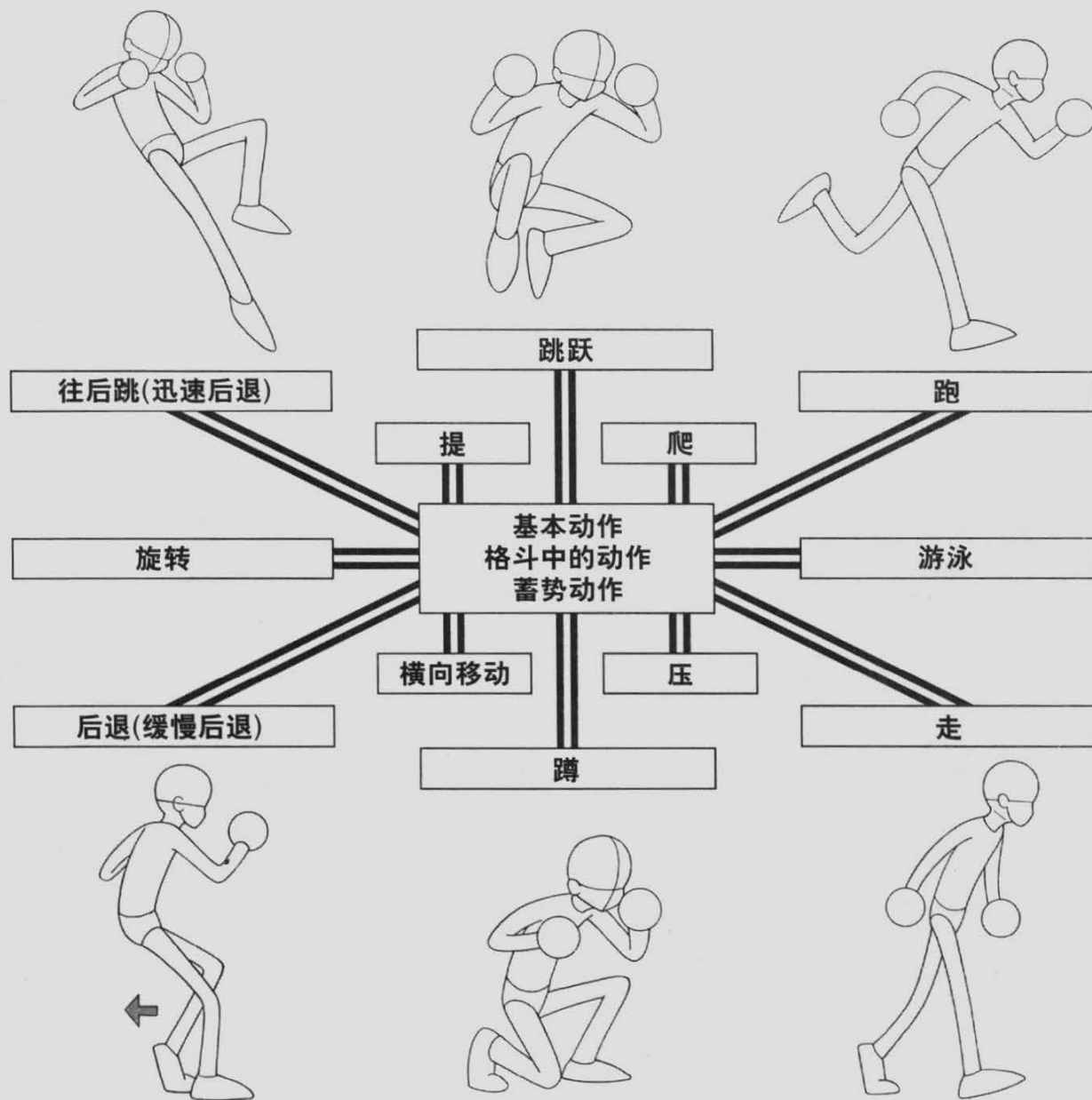


蓄势动作，原指汽车的引擎没有关闭，一直保持随时都能发车的状态。在这里是指为了进行一个动作而处于待机状态下的姿势。

还没有开始战斗呢，就已经出现了 5 个动作。

下面，我们来看攻击。出拳？还是踢？

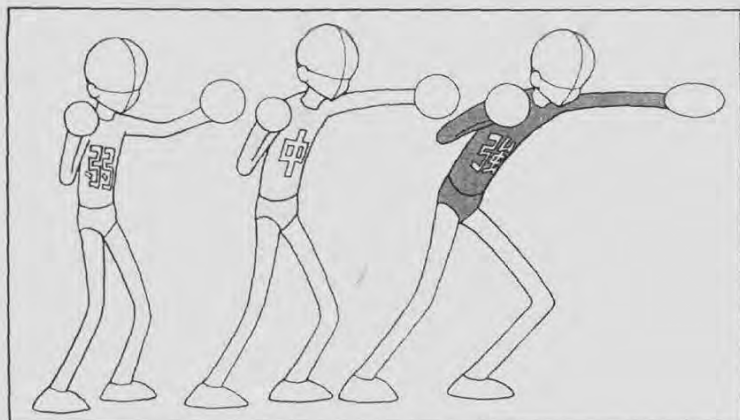
不，在这之前必须先接近敌人。从上面进攻好还是从下面进攻好呢？游戏开始喽！



经常玩游戏的人应该知道，格斗游戏中通常：

- 拳和踢的强、中、弱不同力度
- 与敌人的距离

是决定胜负的要素。另外，投的技巧等也不能忘记。其次，为了使演出更为生动逼真，还要加入火、爆炸等效果。对于一个人物来说，作出100种以上的卡通动作是十分必要的。



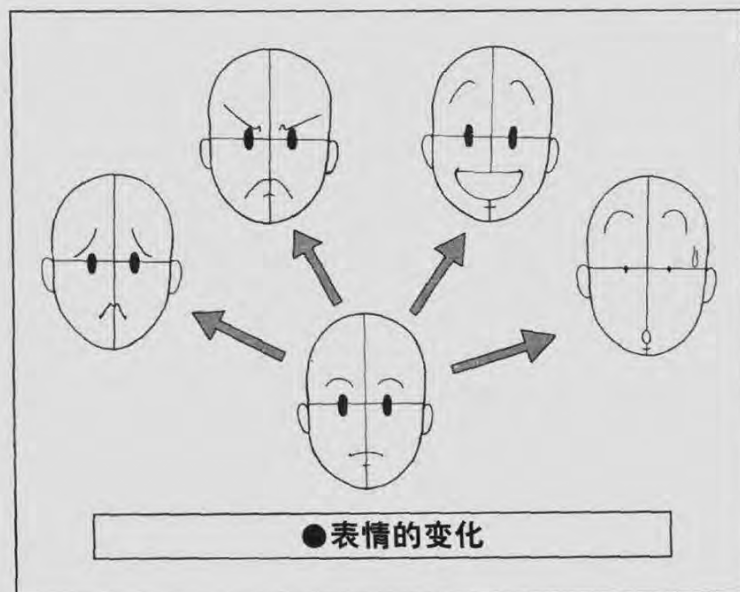
如果每种卡通动作使用7张左右的图画,

$$7 \text{ 张} \times 100 \text{ 种} = 700 \text{ 张}$$

最近的游戏出场人物在14人左右,

$$700 \text{ 张} \times 14 \text{ 人} = 9,800 \text{ 张}$$

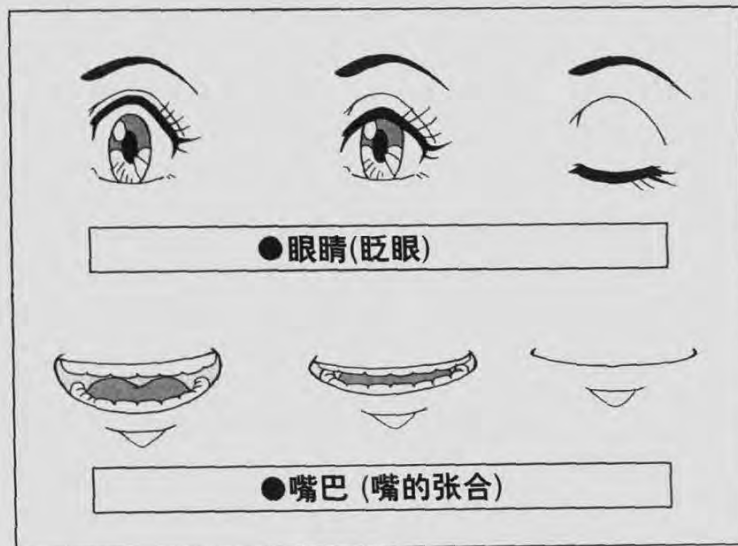
变成了惊人的数字。



接着来看动作较少的冒险类游戏和模拟恋爱游戏的情况。

再怎么可爱的女孩,如果只用以上图画中的一张来表现她的表情变化,那就不会生动有趣了。这种类型的游戏其精华应该在于体会人物对话的妙趣以及对方的哭、笑、怒等生动的反应。

另外,有魅力的人物应该给人一种“活生生”的感觉。为了达到这一效果,要求人物具有丰富的表情。这一点是绝对不可或缺的。至少要用3张图画,综合喜怒哀乐来看。



$$3 \text{ 张} \times 4 \text{ 种表情} \times 2 \text{ (眼睛和嘴巴)} = 24 \text{ 张}$$

再加上四季的不同衣服和特别事件的场面等,每一人物都会有20种左右的变化。

$$24 \text{ 张} \times 20 \text{ 种} = 480 \text{ 张}$$

这类游戏中,也会出现12人左右的人物。

$$480 \text{ 张} \times 12 \text{ 人} = 5,760 \text{ 张}$$

如果想更加生动地刻画人物的性格,加入忧伤、喜悦等微妙的表情和表示事件背景的图画,那数量就不计其数了。

漫画的情况

漫画的情况又是怎样的呢？

虽然漫画的风格因作家而异，但为了便于印刷，通常都以16页为标准。

那么，1页画多少画呢？打开漫画册，可以看到一页一般分为7~8部分。

8部分×16页=128部分

第三部分

第二部分

第一部分

× 16 页

第四部分

第六部分

第七部分

第五部分

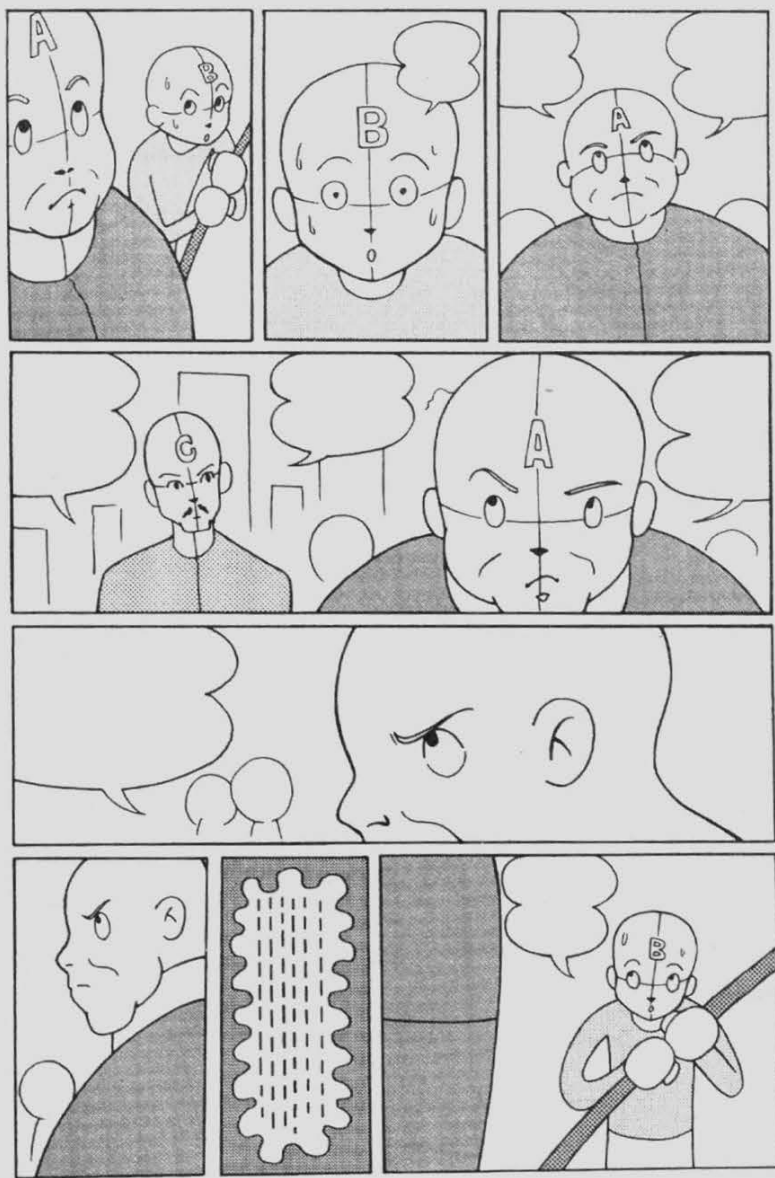
当然只有1个人物的话，故事是不能成立的，所以至少应该把出场人物设定在4人左右。

$4 \text{ 人} \times 128 \text{ 部分} = 512 \text{ 个人物}$

不是所有的部分都会有4人出场，所以这是一个夸大的数字。但是，如果在周刊上连载的话，

$512 \text{ 个人物} \times 4 \text{ 周} = 2,048 \text{ 个人物}$

在区分背景和人物来进行描绘的情况下可能会变得更多。



就像这样，“描绘动态”就是指从各种角度随心所欲地描绘构图。许多图案在瞬间连接、移动。表现动作场面。

游戏、卡通、漫画和插图等，无论是哪种形式，绘图的工作都是必需的。

总之，先从第一张开始画吧！

画图时，不必经常考虑骨架。

但是，“知不知道”却决定了画的优劣。

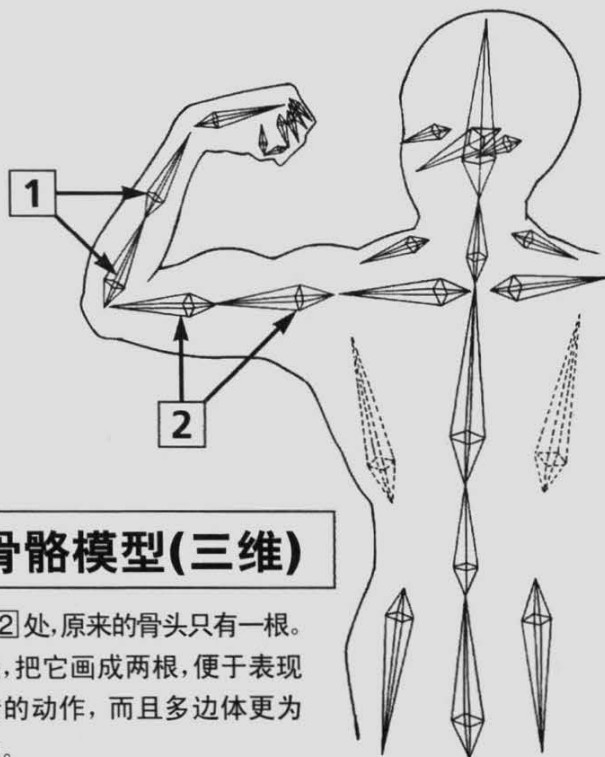
“知道”是设计的第一步，在理解的基础上进行自己的创作。这就是人物设计。

躯干和手臂



骨骼部分

人体的骨骼，除了画怪物和妖魔之外，人们很少画骨头，但是请记住骨骼的形状。



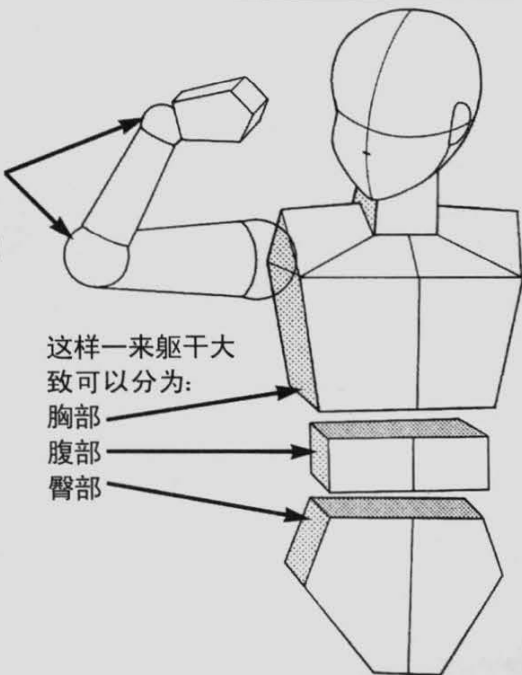
骨骼模型(三维)

①、②处，原来的骨头只有一根。但是，把它画成两根，便于表现扭转的动作，而且多边形更为稳定。

“骨头”是指为了便于在电脑三维模式中添加动作而设计的“人物骨骼”。骨头分离的地方，也就是人体运动的部分，关节。

人体模型

具有在一定程度上自由活动能力的关节，可以将其视为“球体的轴承”。



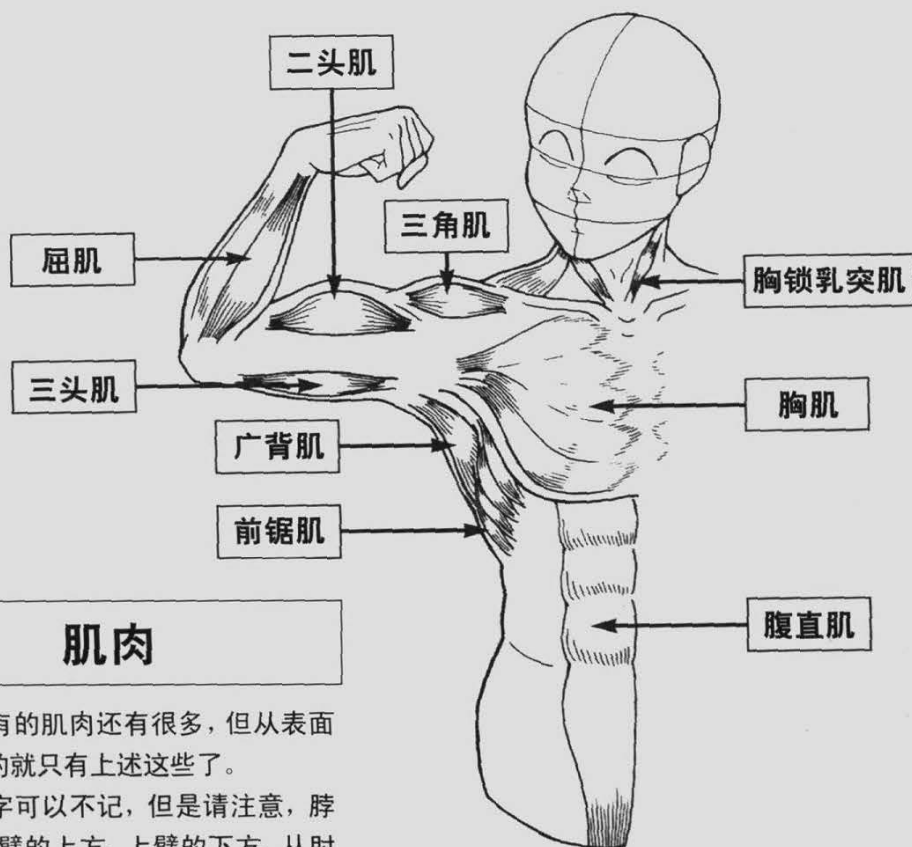
这样一来躯干大致可以分为：

胸部

腹部

臀部

即使是具有设计才能的人，想要一下子掌握把柔软具有曲线的人体刻画得具有立体感，也是很难的。一开始，先熟悉一下这个人体模型，会更容易掌握一些。



肌肉

人体上附有的肌肉还有很多，但从表面容易看到的就只有上述这些了。

肌肉的名字可以不记，但是请注意，脖颈、肩、上臂的上方、上臂的下方、从肘到手腕、腋下、胸、腹这9个地方都附有肌肉。

013

卡通线条图

在漫画、卡通中常见的人物线条图。

上面的肌肉图的轮廓和线条跃然纸上，栩栩如生。



人物

着衣的人物。

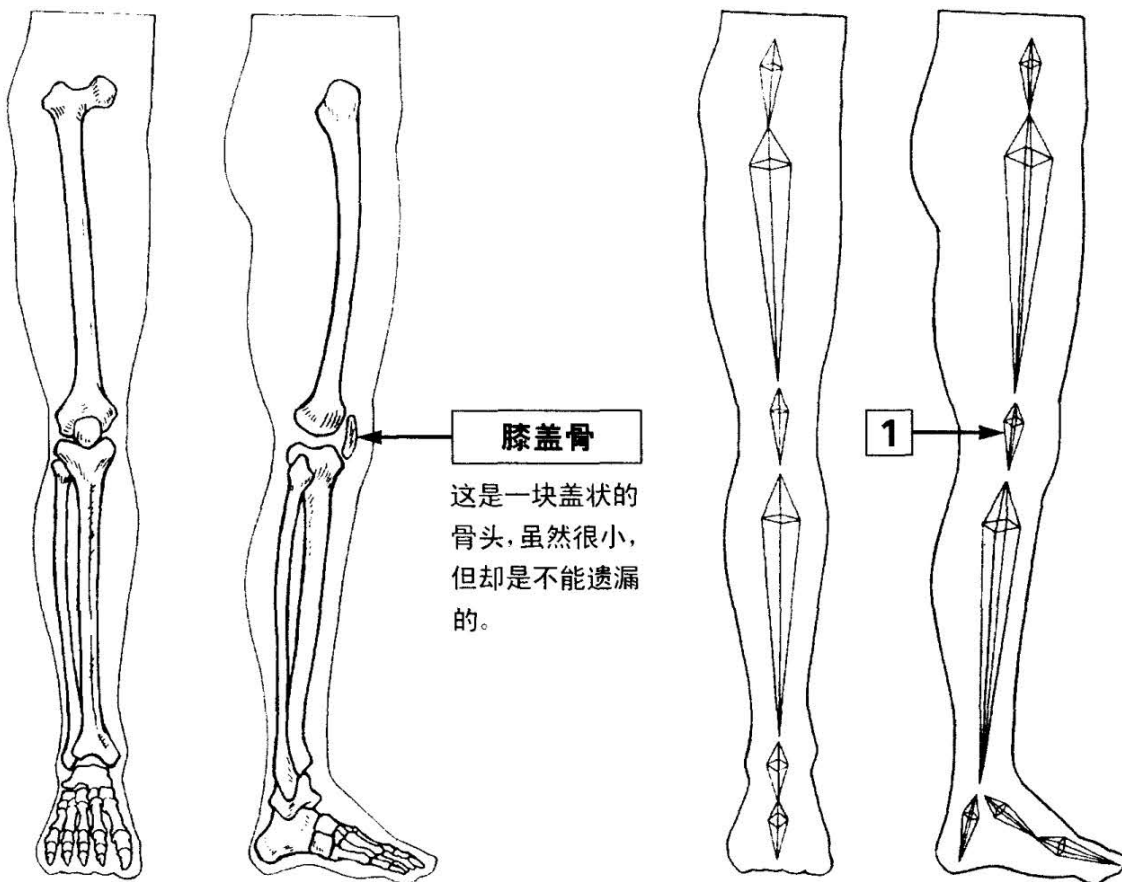
在“骨架图”的各连接处，衣服容易起褶。因为关节的来回活动，产生了褶皱。



脚部

“踢”这个动作是很精彩的画面，也经常被运用在最后的定格图画中。

用腿的位置和弯曲方法表现重心，从而也可以说决定了画的均衡与否。肌肉和骨头的位置，大致上是紧紧相连的，这是很重要的。



膝盖骨

这是一块盖状的骨头，虽然很小，但却是不能遗漏的。

014

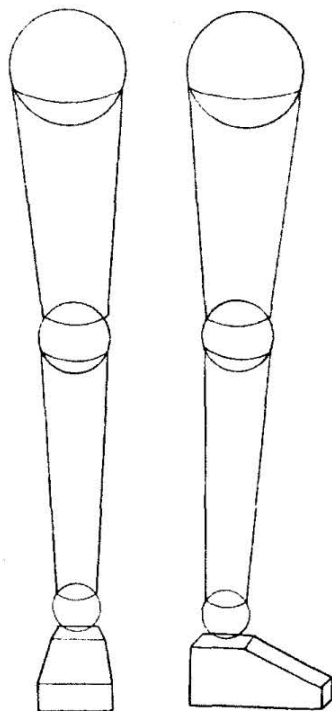
骨骼部分

如果不知道膝盖处的这个盖状部分，那么就会把弯曲的膝盖画成尖的。因为有了这个盖状的骨头，膝盖变得平滑。

人体模型

关节为球形、大腿和小腿为圆柱形。

脚则理解为箱子的一端被斜切去一块。



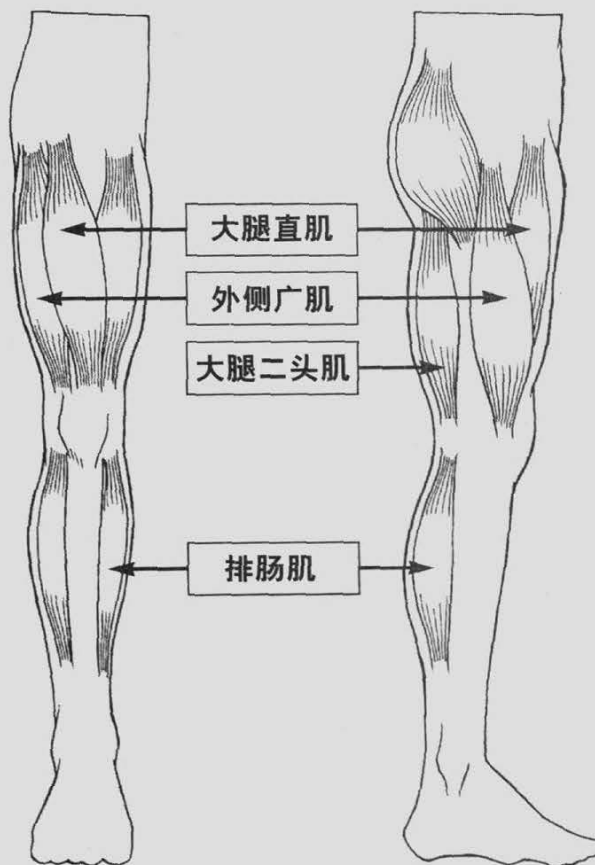
骨骼模型(三维)

像①处那样，在膝盖的盖状部分也加入骨头。

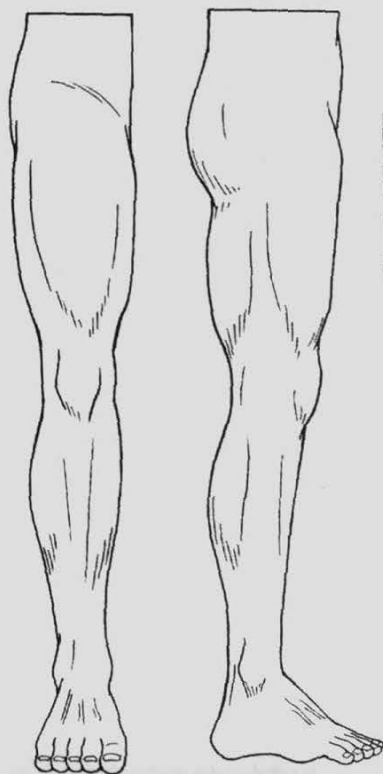
和二维的一样，如果没有这部分，弯曲处就成了直角，就变成机器人那样的腿了。

肌肉

大腿的前面、侧面、后面三个方向上都长着肌肉。小腿的肌肉在其两侧。



015

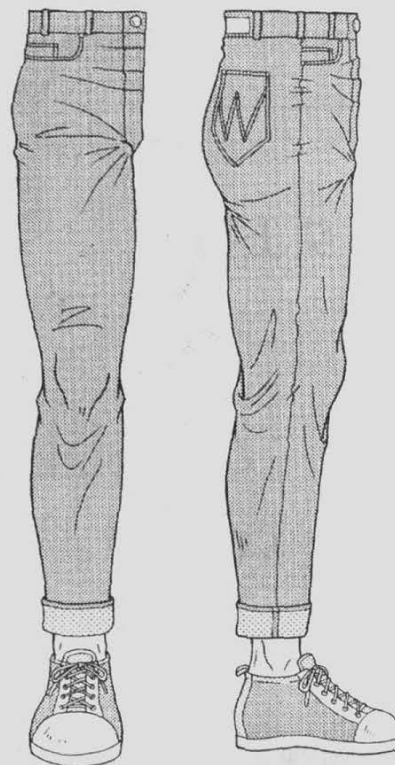


卡通线条图

可以看到肌肉凹凸有致。

人物

着装的人物。
包括膝盖在内,腿部骨骼突出的地方要多于躯干部分。而这些突出的地方正是起褶皱的地方。

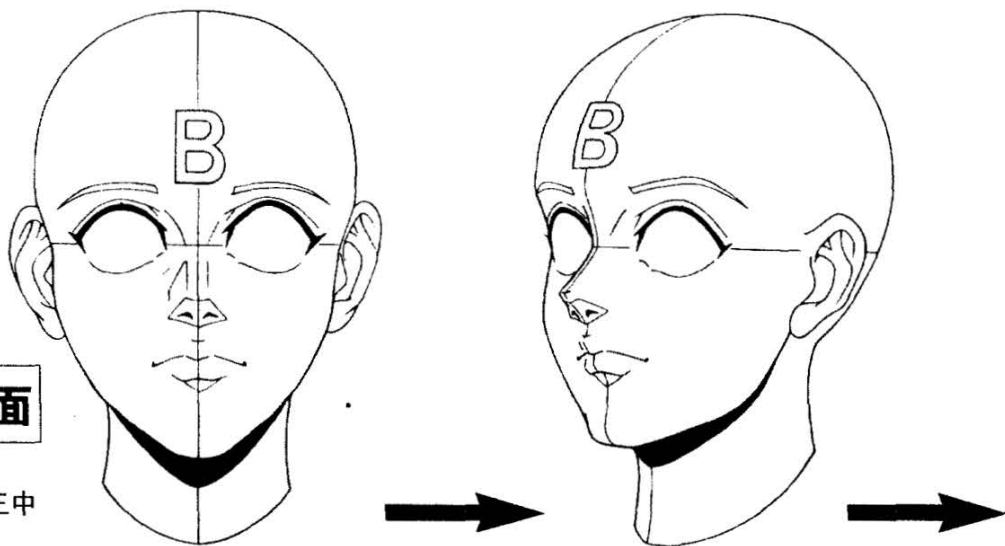


在动作场面中，如果脸部始终正对观众，一动不动，这显然是不行的。随着身体的运动，如果头部方向不改变，动作就会受到限制。在这里，要向您介绍几种实用的头部动态的画法。

标准型

基本·正侧面

稍作变形
眼睛很大，位于脸的正中央。转动至正侧面。



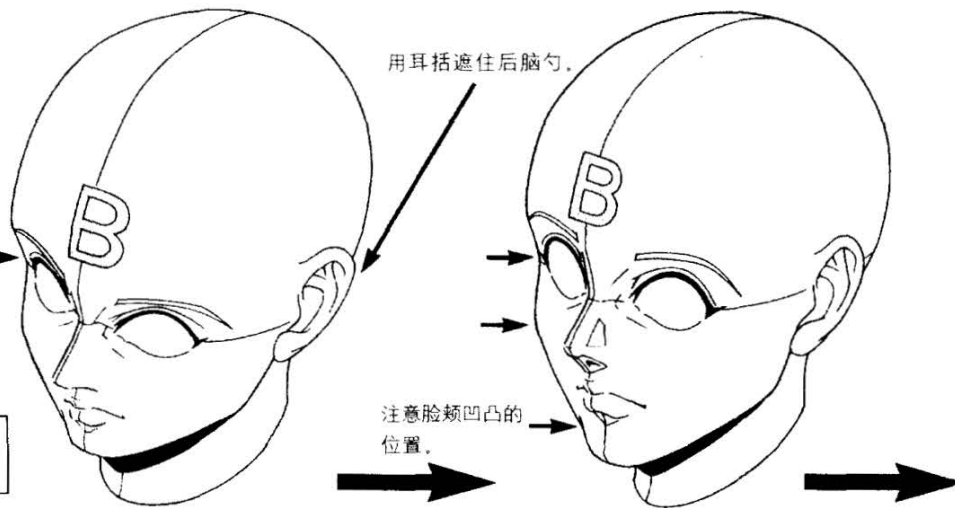
016

前额突出遮住眼睛，眉毛和睫毛交错在一起。

用耳括遮住后脑勺。

注意脸颊凹凸的位置。

头上扬



重点!

眉梢接近眼角。

眉尖接近眼睛的位置。

另一侧的鼻孔。

俯视

平视

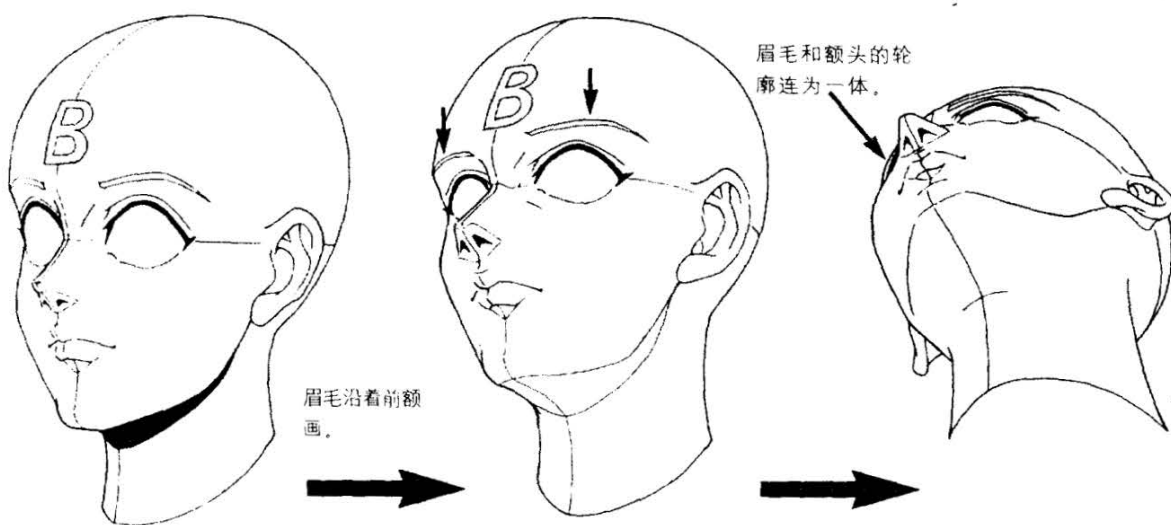
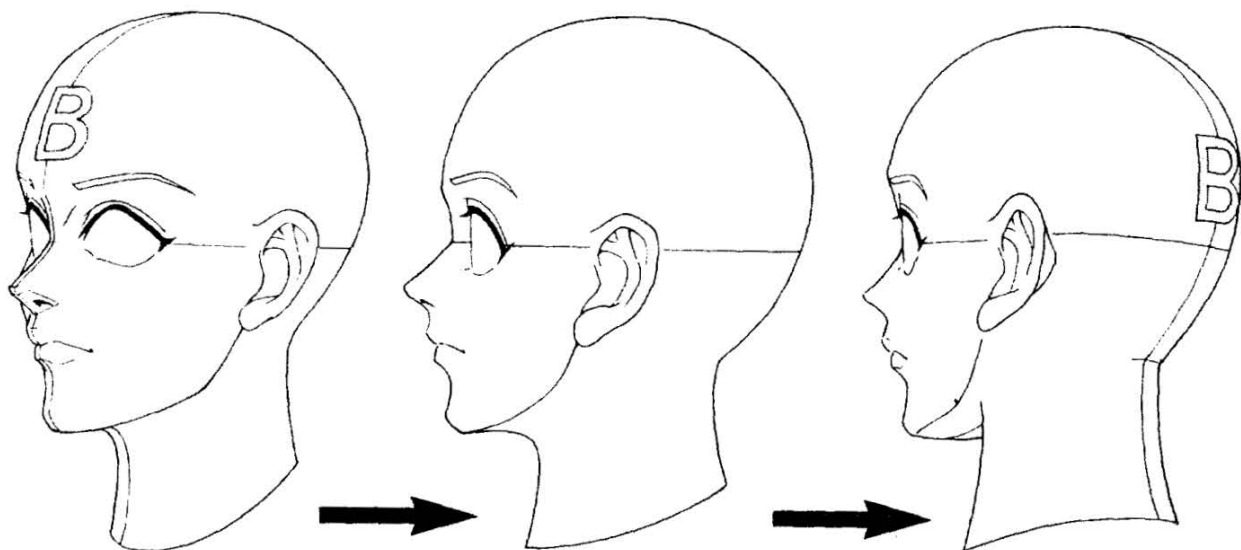
仰视



鼻、唇的隆起处遮住了脸部轮廓。不要忘记画出脸颊的隆起。

转到正侧面时，上唇比下唇更为突出，并且盖住下唇。

眼睛的纵向高度同正对面时一样。注意不要让眼球突出轮廓。



017

要记住哦！——仰视的3种画法



①既不画线也不画阴影的类型。



②忠实原型的类型。这一人物似乎适合这种富有力度的画法。



③不画出下颌的下部是漫画的表现手法。

人物类型

人物具有漫画风格，但总体感觉是逼真的、圆润的。

和卡通中经过特别处理的眼睛不同，这里人物的眼睑和眼睫毛都刻画得很逼真，在画这样的人物时，要注意角度变化。

注意眼睛和眉毛的距离。这一距离随着角度的变化而变化。

耳朵的高度一定要把握在这种状态下。

在眼睛的同一高度处，可以看到另一侧耳朵的上部。

基本·正侧面

018

嘴和鼻子间的距离很短。

在这个角度无法看见耳朵，只有一条交界线，如果觉得麻烦，可以省略。

鼻子和嘴巴间的距离要稍短一些。

头上扬

重点!

另一侧的鼻孔最好不要画。

俯视

平视

仰视

眼睛和凹陷和脸颊的凸起要用平缓的线条

鼻尖、嘴唇凸起处的顶部用细线画。在中途断开，感觉会柔和一点。

突出的前额光滑流畅下颔不能尖。



眉毛和额头的轮廓连成一体。



下颔和脸颊的连接处不要太明显。

要记住哦！——仰视的3种画法



①下颔处不画线的类型。适合好的画法。



②忠于原型，真实描绘的类型。给人感觉坚强有力，不适合画女子。



③不画出下颔的下部，是漫画的表现手法。

修改角

1

神奈川县·中野绘理子的作品

真可惜!! 虽然画得很好, 但是手的姿势的选择等一些细节的处理如果能好好地掌握, 则更完美。另外, 今后要养成画面清晰整洁的习惯。

特地加入了“剑”, 却没有发挥作用。如果添上剑柄部分, 左右就平衡了。胸口的链条等, 应该尝试加入自己的设计灵感。

看一下人形箱。
要记住人物设计的一条基本原则, 那就是如果没有什么特别用意, 不要把手藏起来。

右手的姿势和眼神搭配得很好。

膝盖的方向和脚腕的方向不一致。

露出的肚子用装饰物稍加修饰, 以免单调。

在剑和长统皮靴上花点心思, 加上相同设计的装饰物。

构造要尽量画得使人一目了然。这是个性设计。

修改前

修改后

CHAPTER 2

走和跑的基本动作！



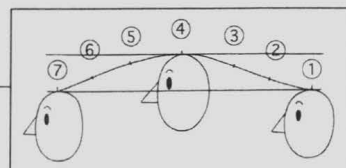
CHAPTER 2-1 走的动作

走的基本动作·右脚开始

要描绘精彩的动作，首先要掌握人体基本的移动，如果不会画走和跳，就说过去了。虽然很普通，但还是要好好掌握。

首先确定姿态是基础，这一姿势是漫画中表现走路动作的最重要的姿势。

注意[4]这个动作！这张图是否画好，决定着整体的好坏。



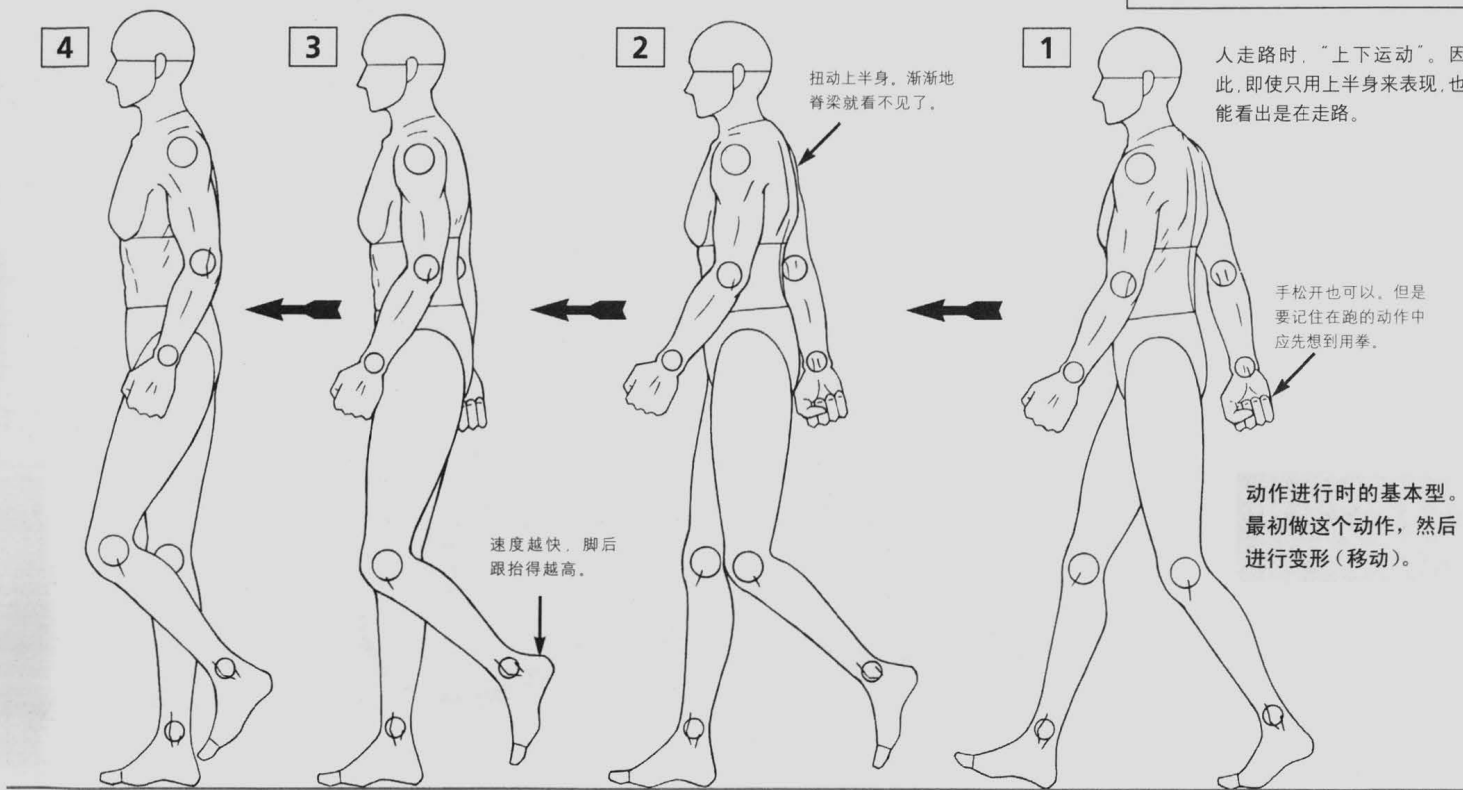
人走路时，“上下运动”。因此，即使只用上半身来表现，也能看出是在走路。

手松开也可以，但是要记住在跑的动作中应先想到用拳。

动作进行时的基本型。最初做这个动作，然后进行变形（移动）。

扭动上半身，渐渐地脊梁就看不见了。

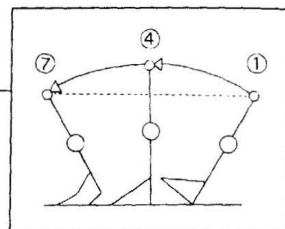
速度越快，脚后跟抬得越高。



CHAPTER 2-1 走的动作

走的基本动作 · 左脚开始

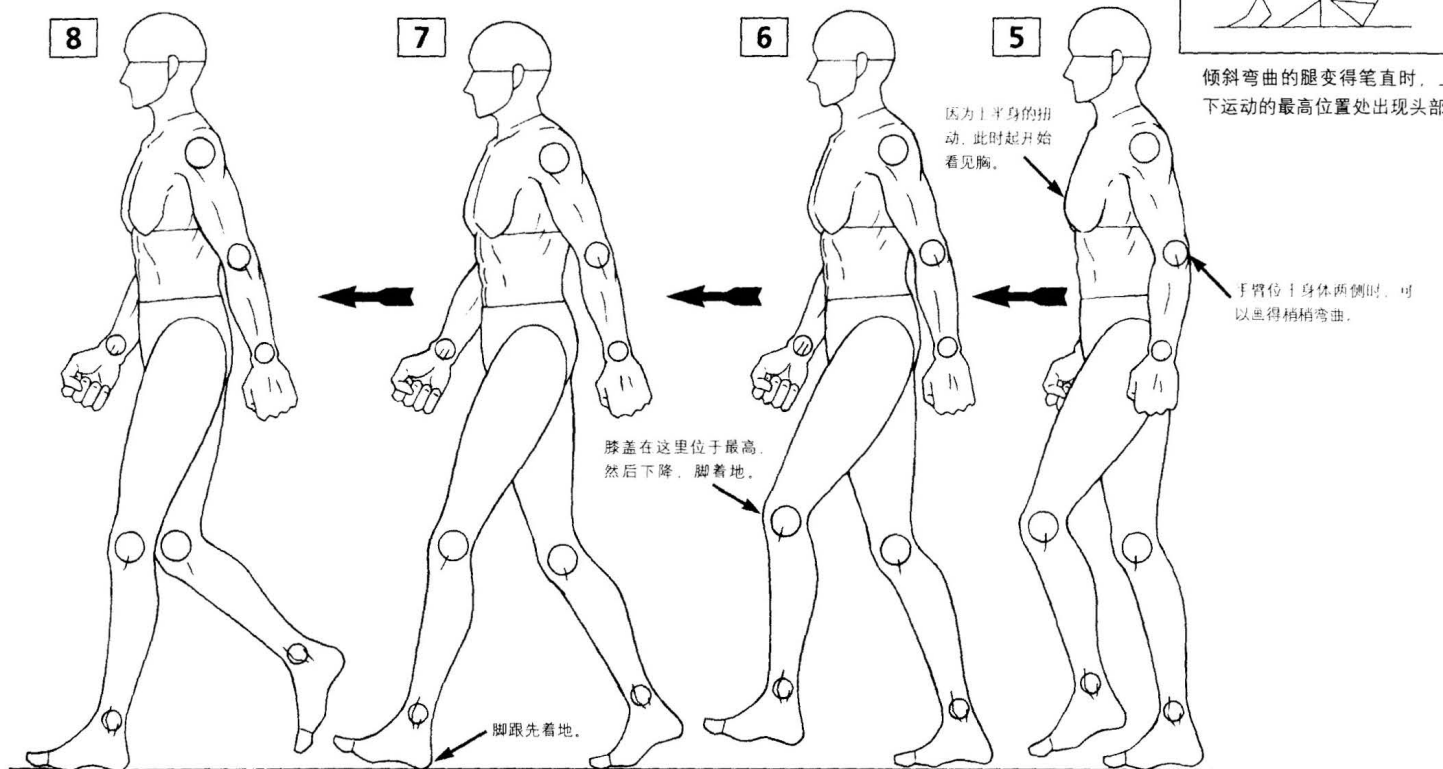
与前一页相同，只是把左右手，左右脚交换位置。
当然，无论从哪只脚开始，为了能熟练地绘画，请多多练习。



倾斜弯曲的腿变得笔直时，上下运动的最高位置处出现头部。

因为上半身的扭动，此时起开始看见胸。

手臂位于身体两侧时，可以画得稍稍弯曲。



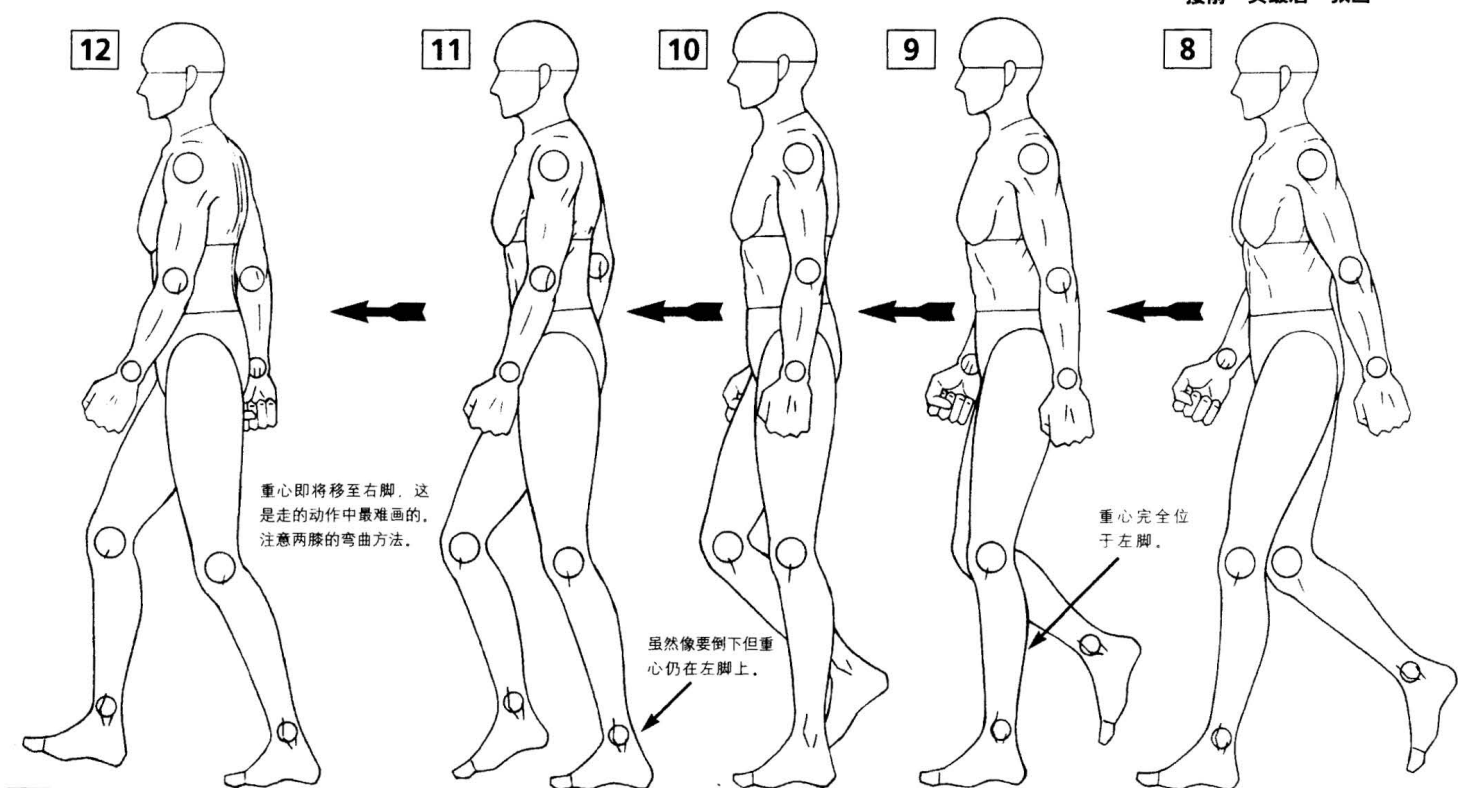
CHAPTER 2-1 走的动作

走的连贯动作

接下来看怎么画基本姿势及其中间动作。

注意左脚。从完全承受体重的状态，到重心逐渐转移，是一个微妙的动作。

接前一页最后一张画



CHAPTER 2-1 走的动作

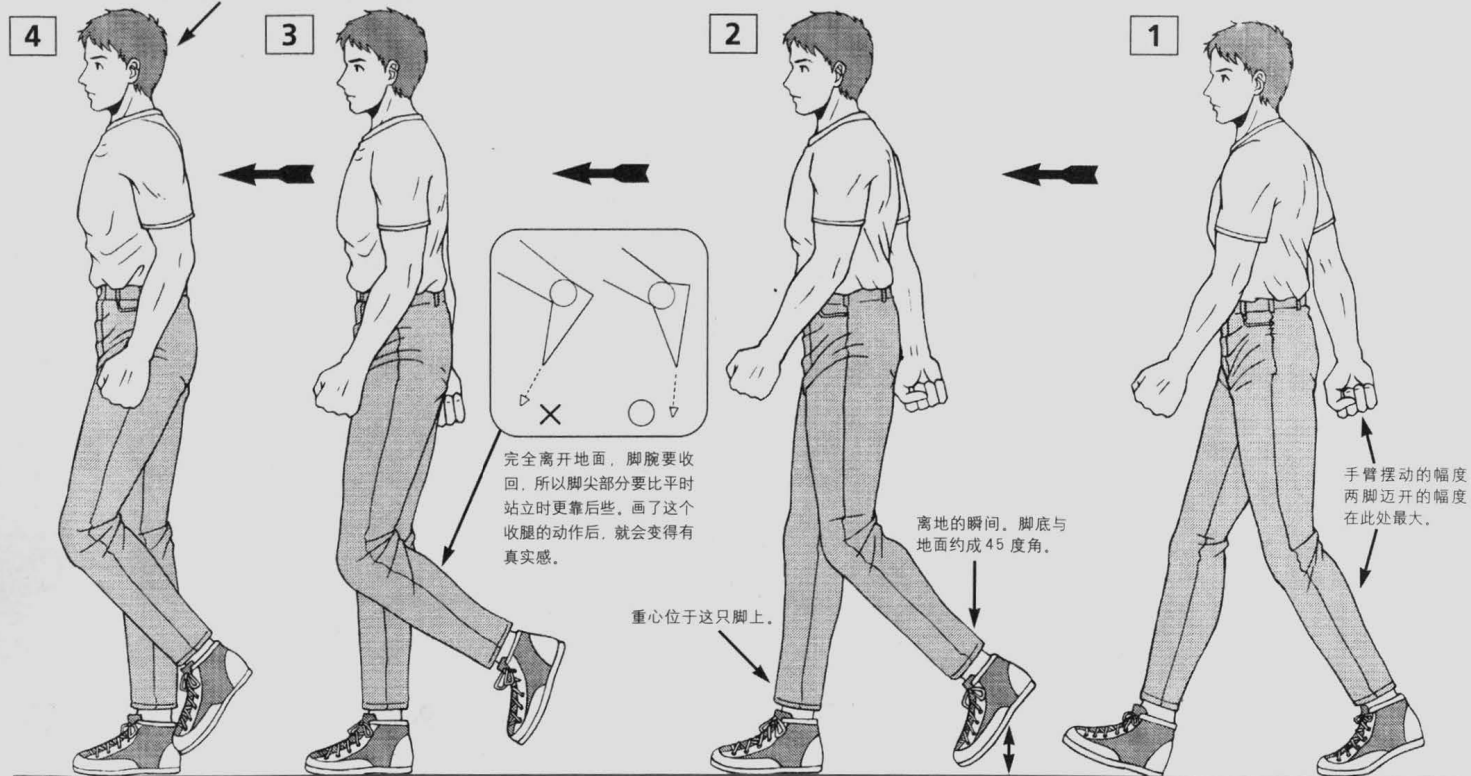
让人物走起来·右脚开始

利用木偶人形讲解动态，使我们已经在一定程度上掌握了伸展和弯曲的绘画技巧。现在，运用到实际人物上，让他走起来。
在关节部分，可以沿着身体的曲线画上褶皱。

添加动作前的基本型。

首先确定这个姿势，然后使其变形，从而动起来。

在走的动作中，此时膝盖伸得最直，头的位置也最高。这是继确定了“起步”和“止步”的姿势后，需要确定的另一个姿势。



CHAPTER 2-1 走的动作

让角色动起来 · 左脚开始

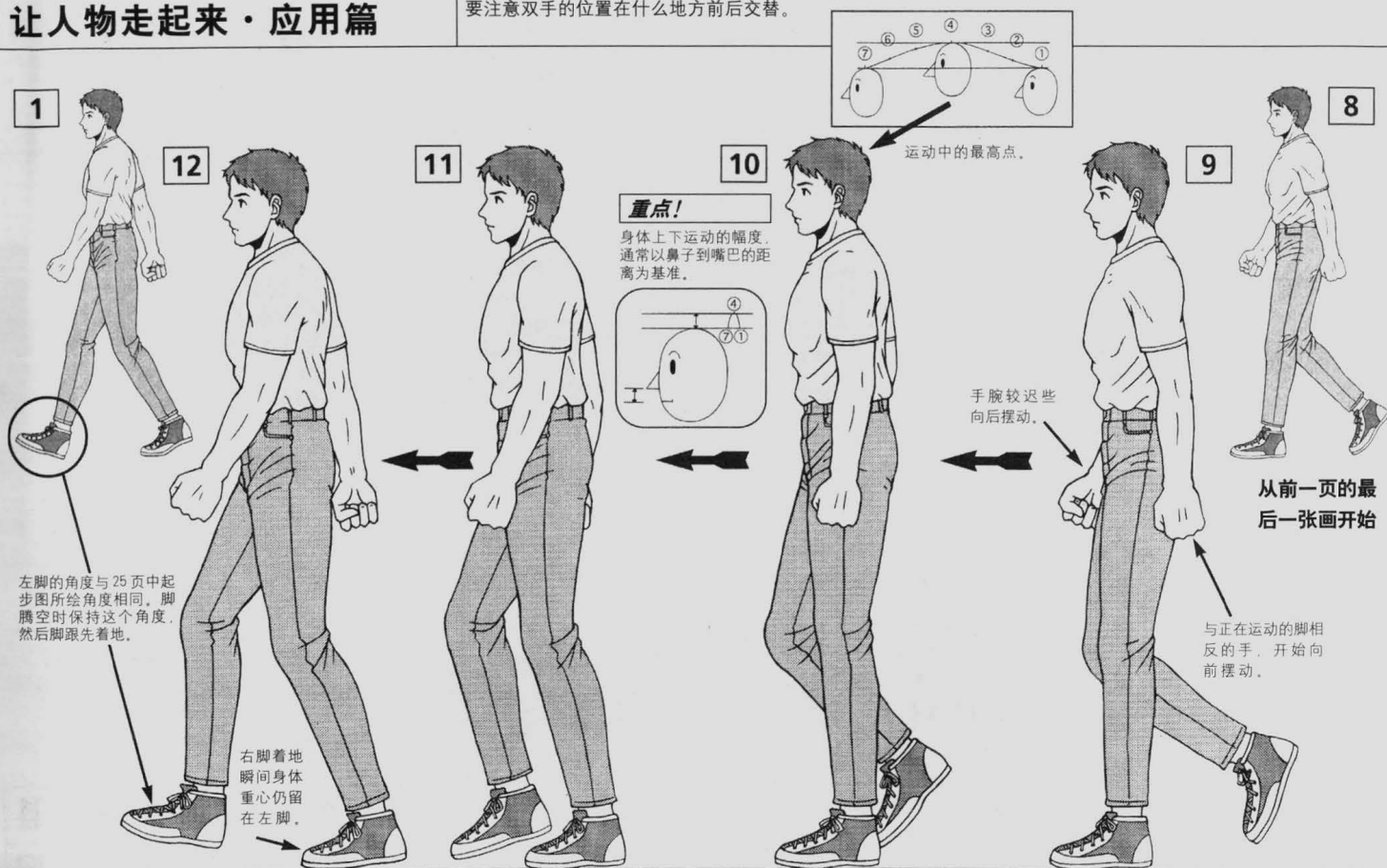
和画木偶人形一样，画人物时也要分别练习左右脚起步的动作。
继续 25 页的动作，从左脚着地开始。
注意不仅是腿的动作，上半身的动作也向相反方向摆动。



CHAPTER 2-1 走的动作

让人物走起来·应用篇

在这里，我们看一下从右脚抬起到着地的过程，和一步过程中的各种中间姿势，不仅要看右脚如何运动，而且还要注意双手的位置在什么地方前后交替。



CHAPTER 2-2 跑的动作

跑的基本动作·右脚开始

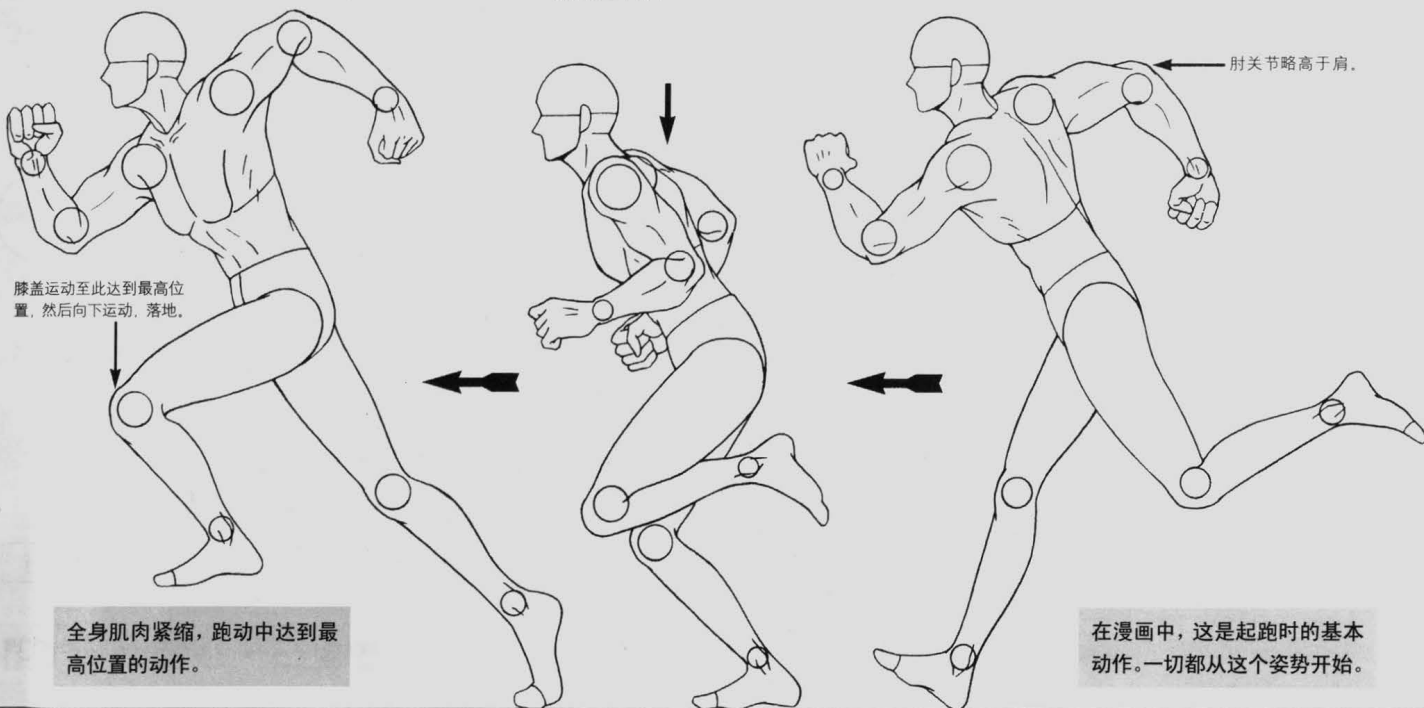
接着是跑的动作。

这里介绍的是“卡通式的奔跑”，比实际更夸张，更强调动态。
膝盖画在较高的位置。

3 蹬地

2 绷紧肌肉

1 踩地

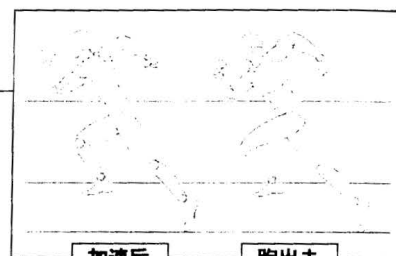
曲膝，蓄势。
身体重心下降。

CHAPTER 2-2 跑的动作

跑的基本动作·左脚开始

接着上面一页，来看从左脚开始的情况。

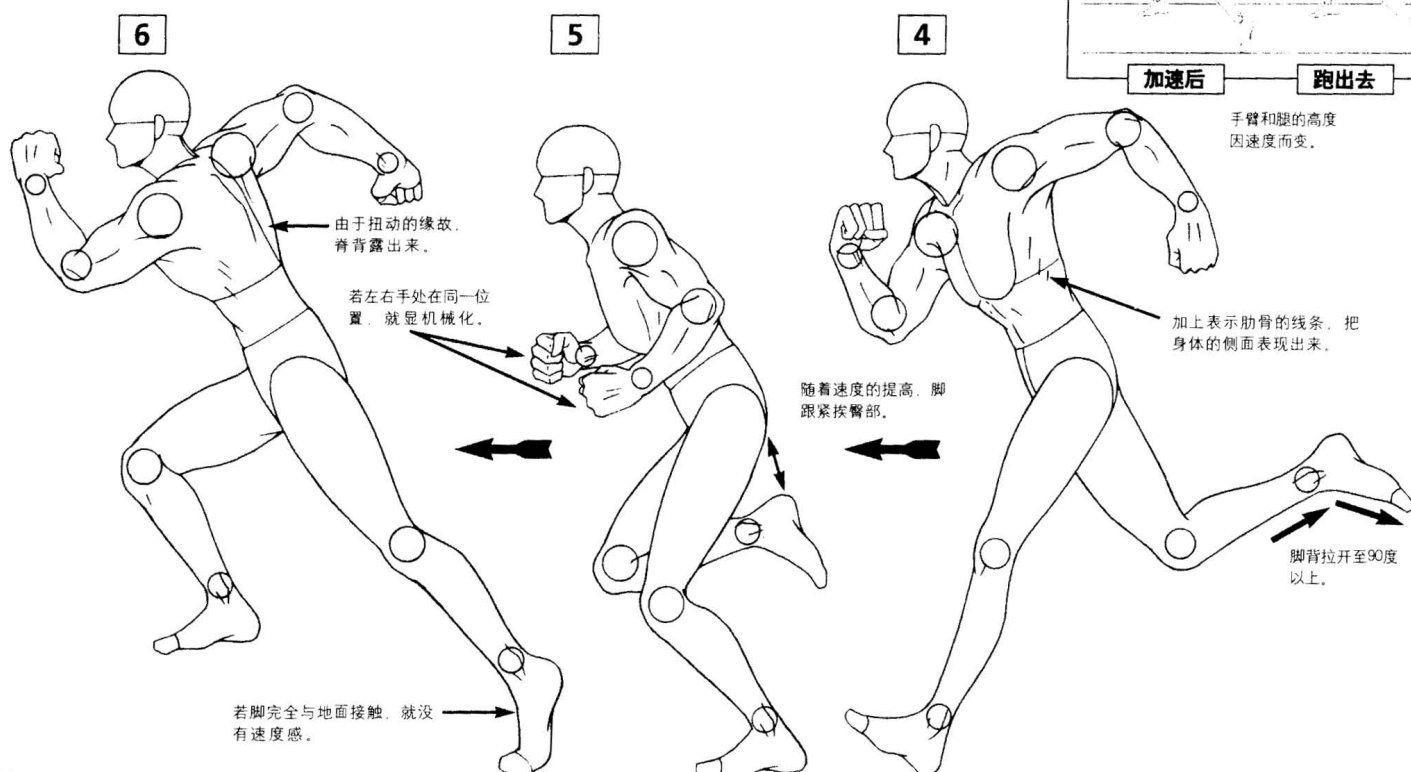
画跑的动作时，注意速度越快动作幅度越大。开始跑动，有了速度后，动作也开始改变。



加速后

跑出去

手臂和腿的高度
因速度而变。



CHAPTER 2-2 跑的动作

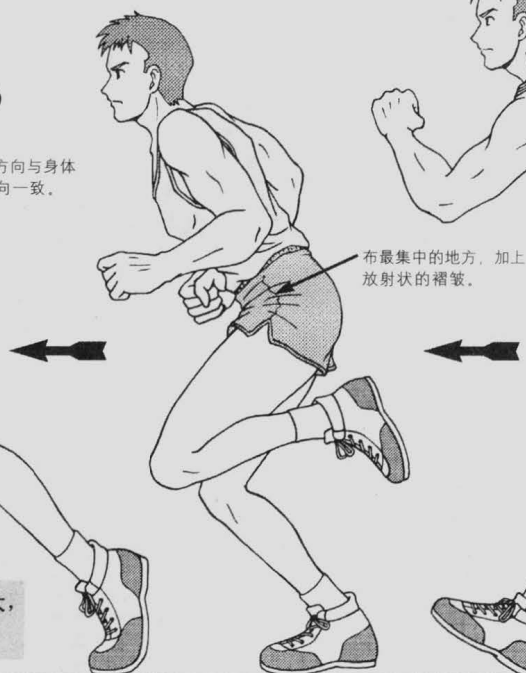
让人物跑起来·右脚开始

在画人物的奔跑时，要注意在何处添加衣服的褶皱。
如果衣服褶皱画得不对，速度感会因此而完全改变。

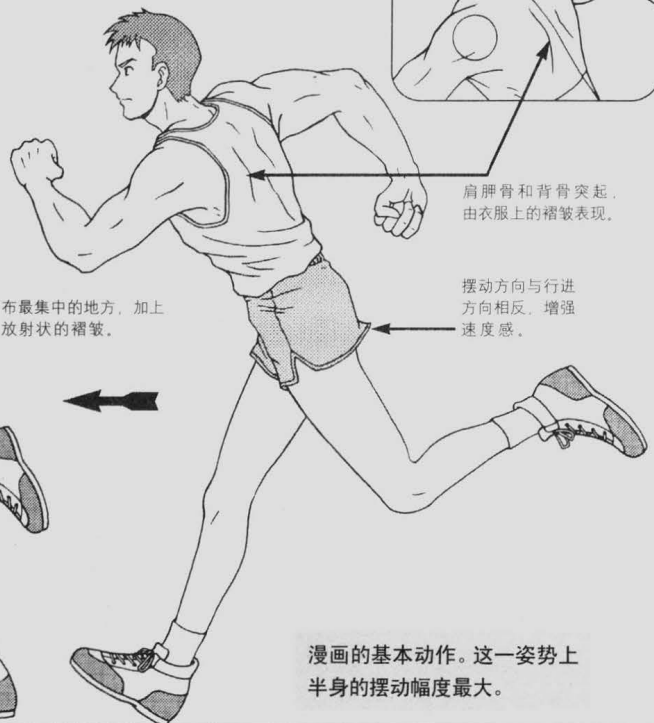
3 蹬地



2 绷紧肌肉



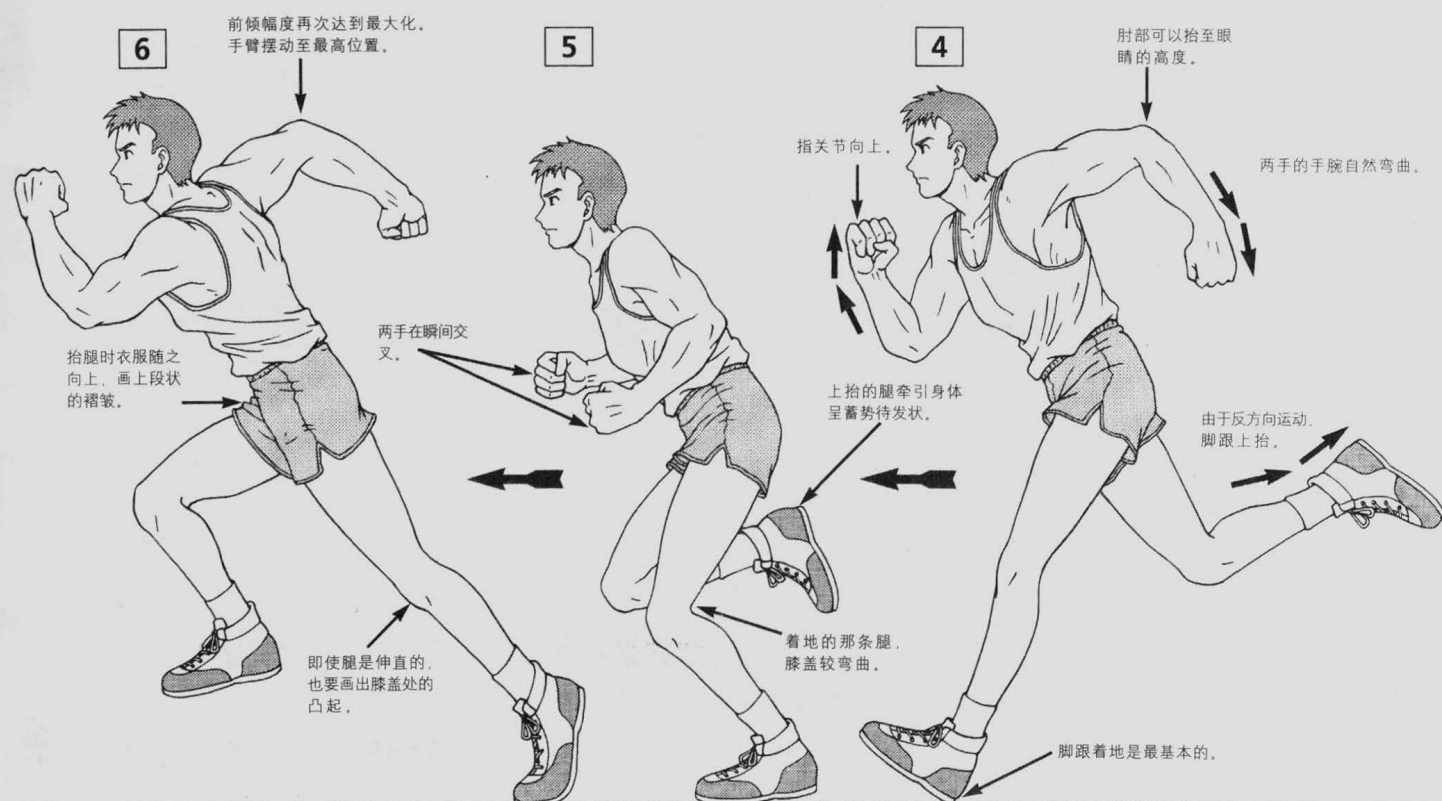
1 踩地



CHAPTER 2-2 跑的动作

让人物跑起来·左脚开始

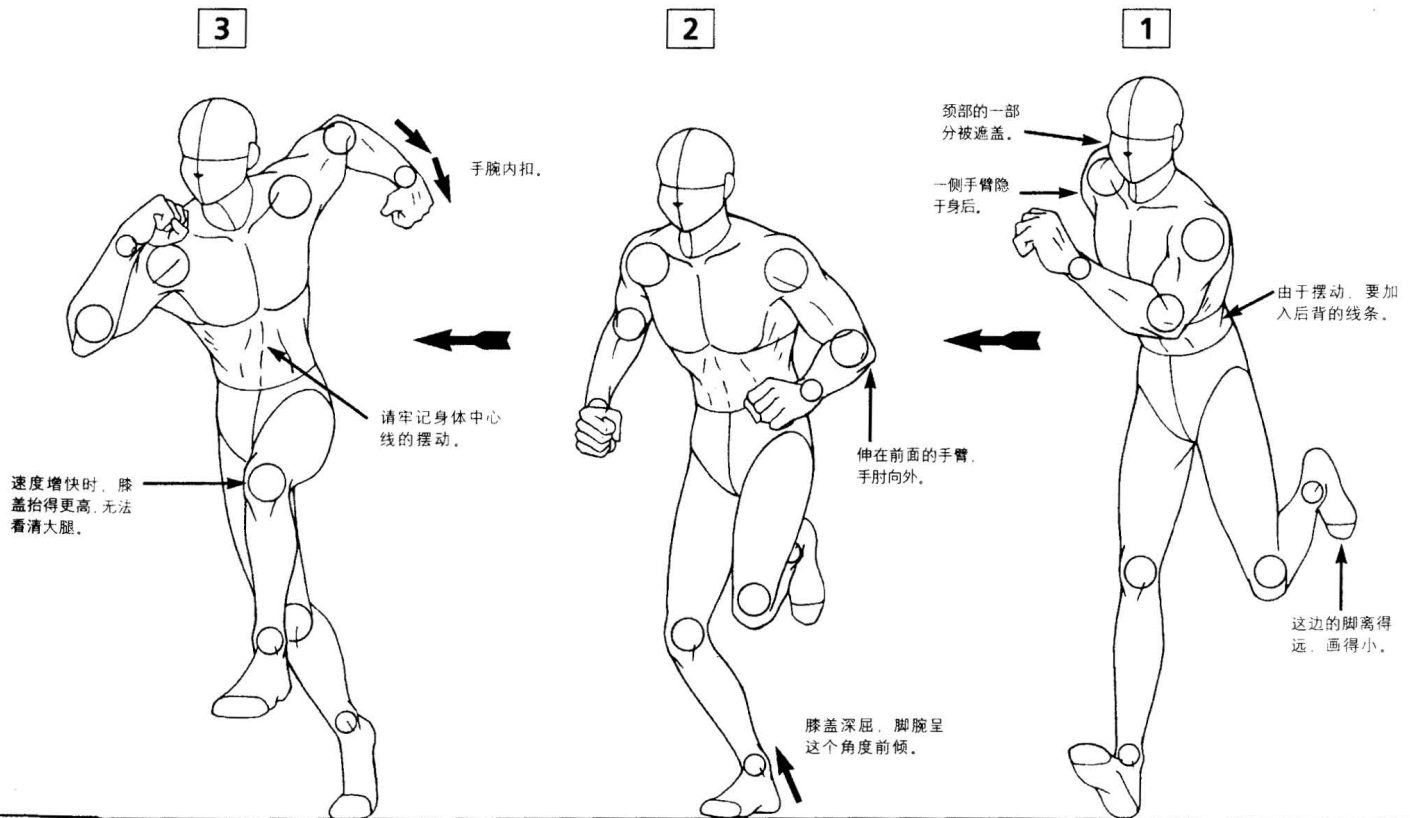
接前一页，做相反动作。
请注意脚跟、脚尖的方向。



CHAPTER 2-3 跑过来的动作

跑过来的基本动作·右脚开始

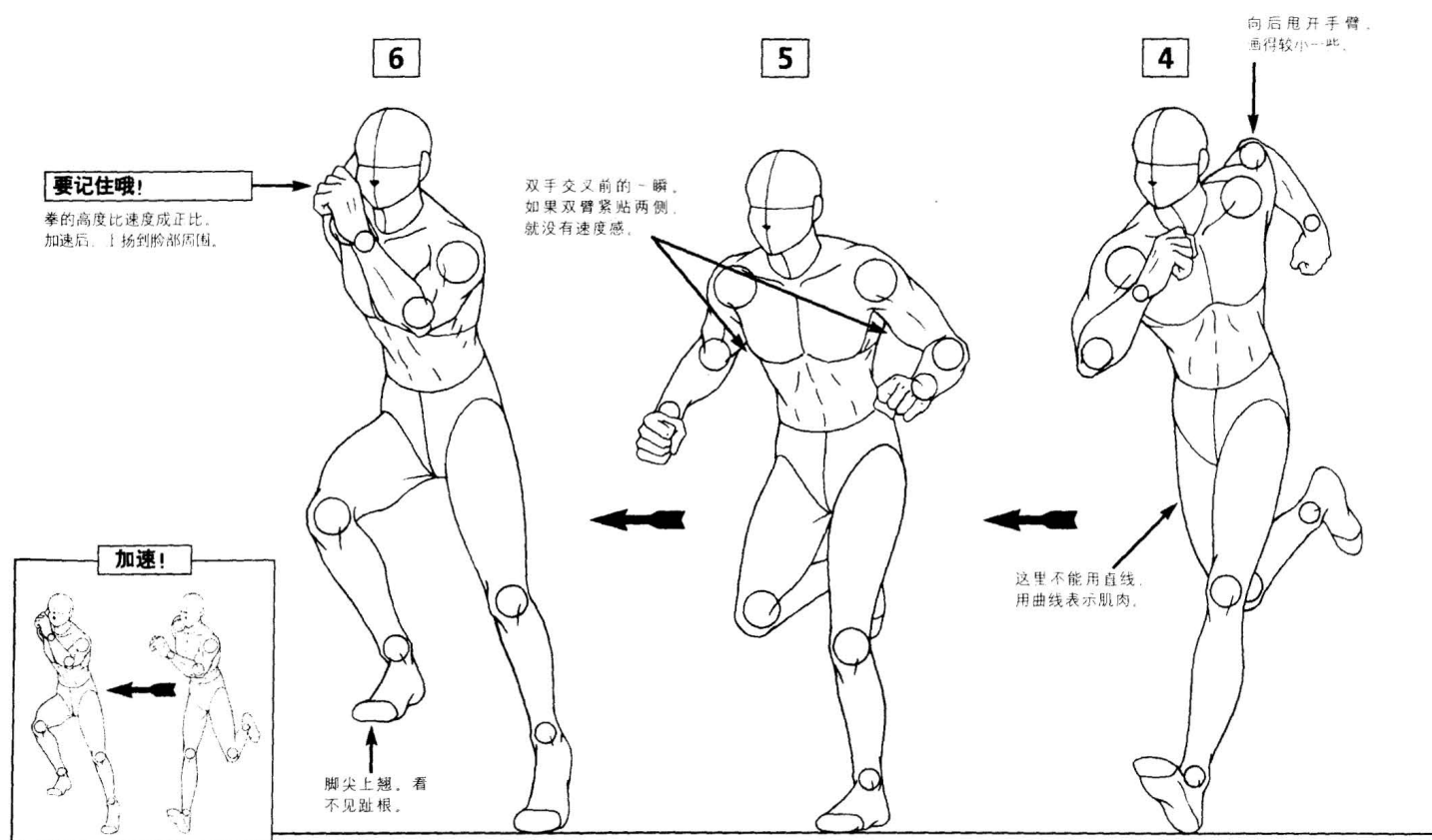
人物从远处跑过来的场面，在卡通和漫画中也经常使用。
此时，人物不同于从正侧面看，为了表现整个过程，请注意手脚大小的变化。



CHAPTER 2-3 跑过来的动作

跑过来的基本动作・左脚开始

继续前页的动作，但加速度后，手臂摆动的幅度也加大了。
后面的脚画得小一些，看起来就有距离感，同时强调了步幅之大。



CHAPTER 2-3 跑过来的动作

人物跑过来了·右脚开始

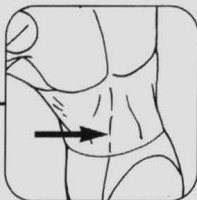
画人物时，把视线锁定在某处是很重要的，看一张图不会察觉，但是看运动中的人物时，如果不固定视线，就会变为无目的、不完整的形象了。

3



向后侧摆动肘部。

手臂向后摆，
所以看起来有
些短。



从胸部开始，沿着摆
动方向，加上褶皱。

要记住哦！

可以看到向后摆臂的手
的手背和向前摆臂的手
的大拇指。

2



1



摆动幅度很大，
所以肩膀的线条后
面露出了后背。

身体前倾，所以
褶皱呈U型。

不要忘了画出鞋底
及鞋头的厚度。

CHAPTER 2-3 跑过来的动作

人物跑过来了·左脚开始

接前页。

由于跑动的人物从正面上肢与下肢做相反动作。
所以请注意上半身褶皱的方向。

6

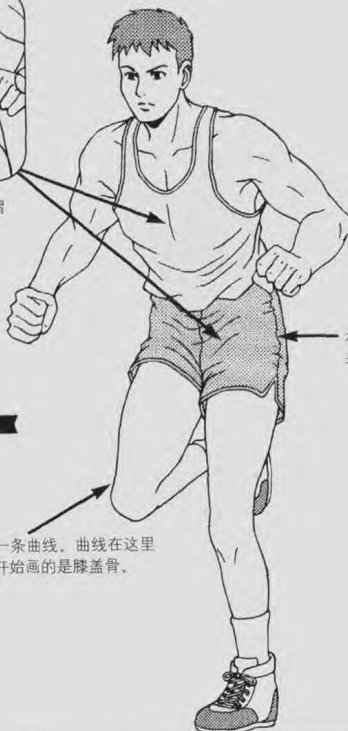
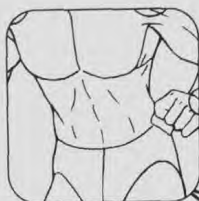
像这样重叠在一起的褶皱与短裤裤边的轮廓平行，呈筒状。



5

肌肉的轮廓处画上褶皱，显得自然。

到膝盖为止是一条曲线。曲线在这里结束。从这里开始画的是膝盖骨。



衣服侧面的线条，有表现身体方向的效果。

4

紧压的褶皱变松，另一侧也有褶皱。

重点!

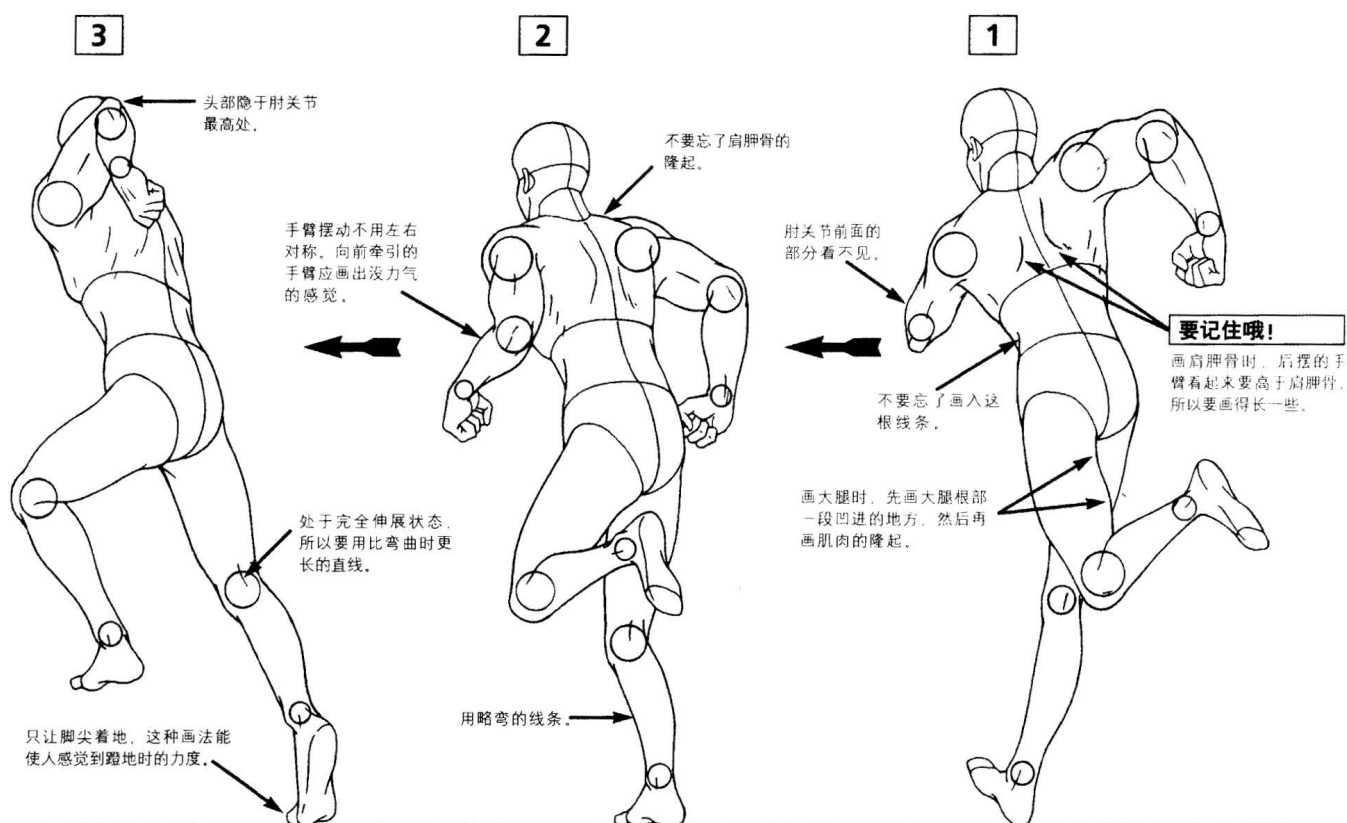
在眼前的那条腿的裤边，其曲线朝上弯曲，向后踢的腿，裤边曲线向下弯曲。



CHAPTER 2-4 跑过去的动作

跑过去的基本动作·右脚开始

人物背对着我们跑过去（逃跑）和追赶的场面。
和跑过来的场面差不多，经常被使用。
请注意跑动过程中手脚大小的变化。



CHAPTER 2-4 跑过去的动作

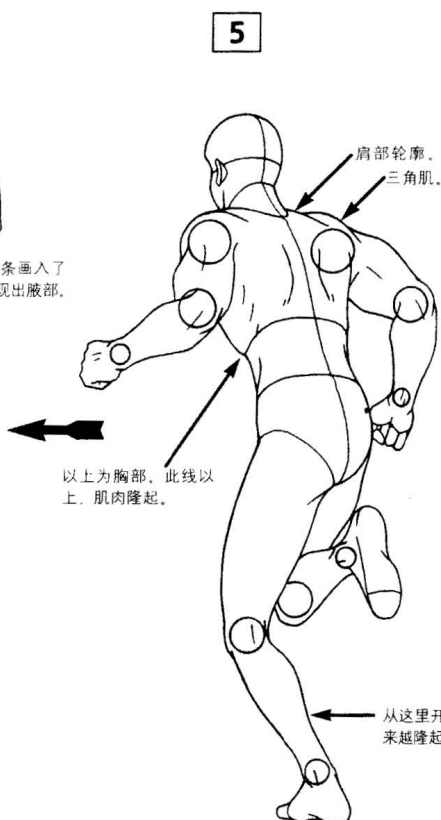
跑过去的基本动作·左脚开始

接前页。请注意加速时动作幅度的大小。
肩胛骨的运动也是重点之一。



要记住哦！

脚踝处未成直角，脚尖向下。



从这里开始越来越隆起。



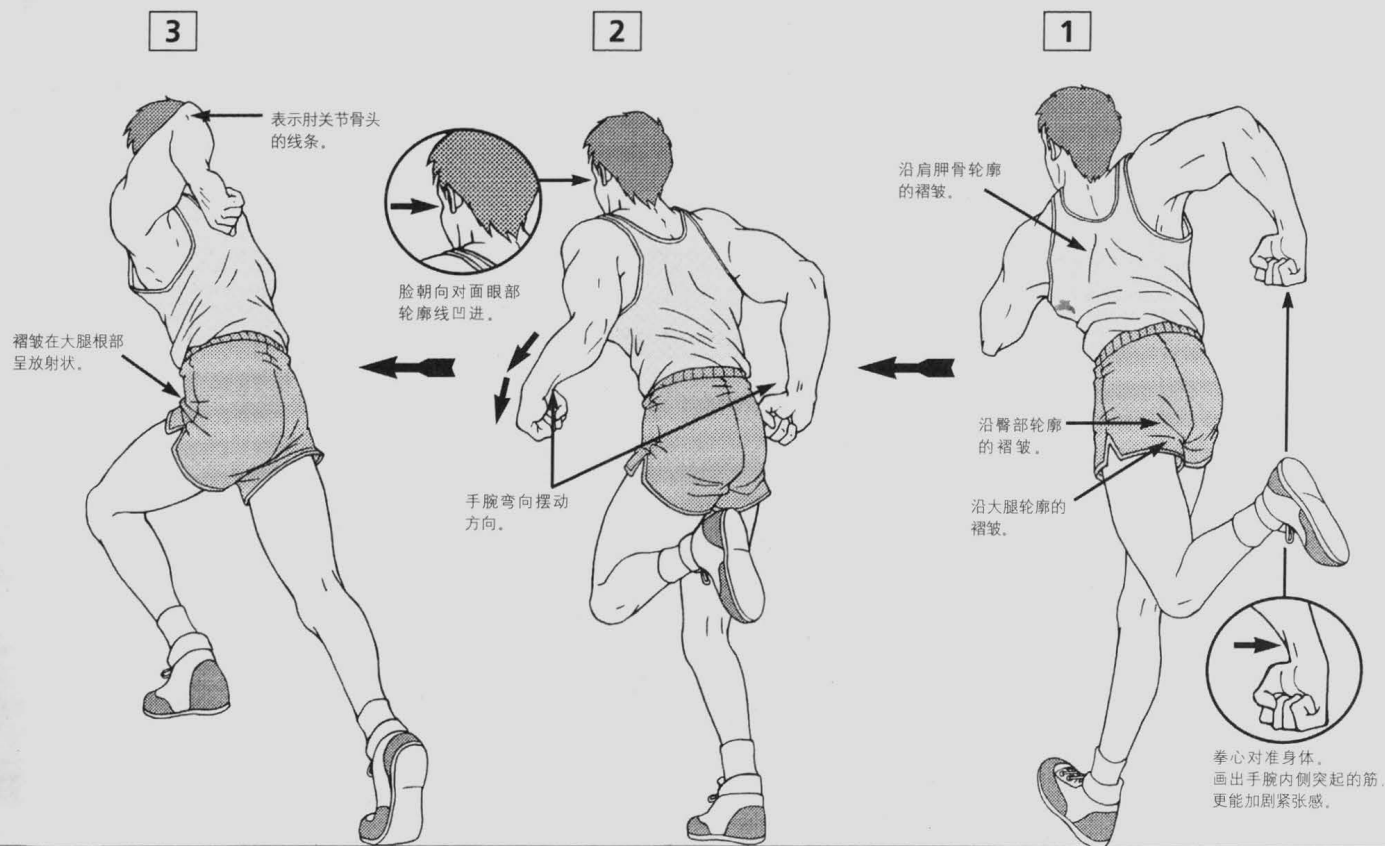
CHAPTER 2-4 跑过去的动作

人物跑走了·右脚开始

这回，试着让人物跑起来。

画阴影时，臀部最高处稍浅，为了画得圆润，颜色渐深，画出立体感。

画褶皱时，按照前一页木偶人形作添加。

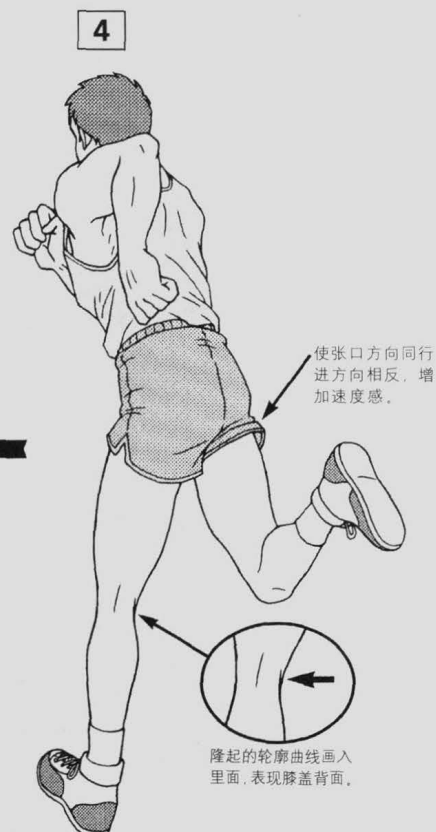
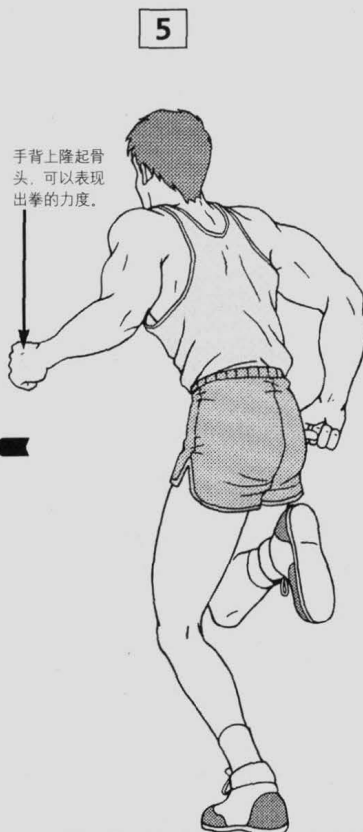


CHAPTER 2-4 跑过去的动作

人物跑走了·左脚开始

接前一页

请注意短裤上褶皱的曲线随腿部动作变化而发生的方向变化，速度感随这些曲线的疏密不同而变化。

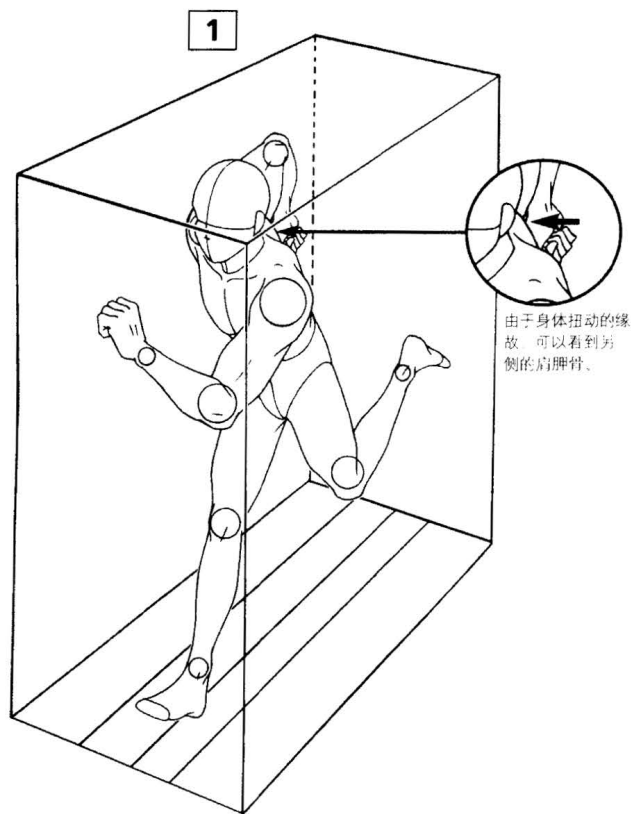
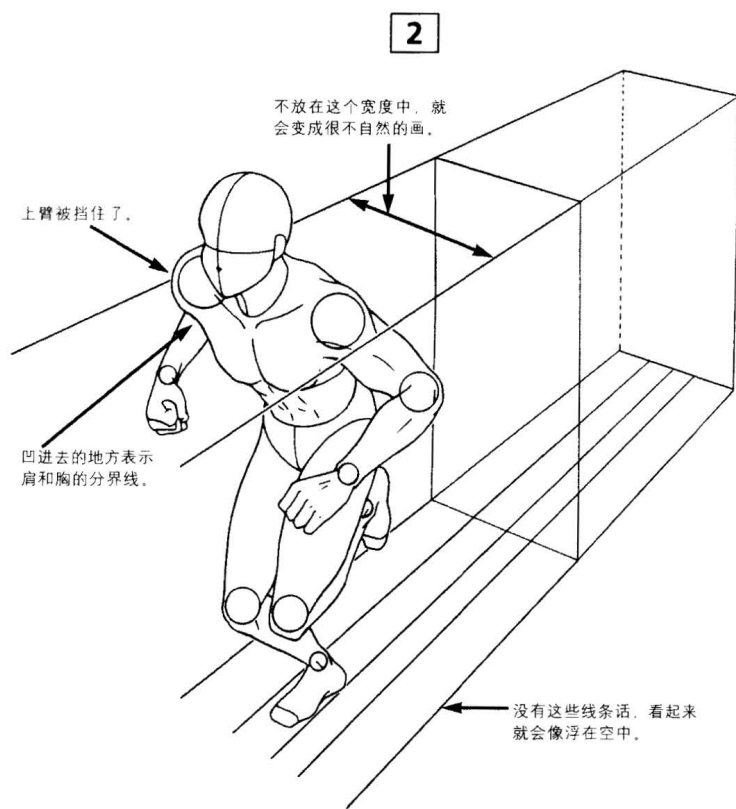


CHAPTER 2-5 俯视角度的跑的动作

冲的动作·右脚开始

下面来示范从斜上方角度看到的“冲”的动作。

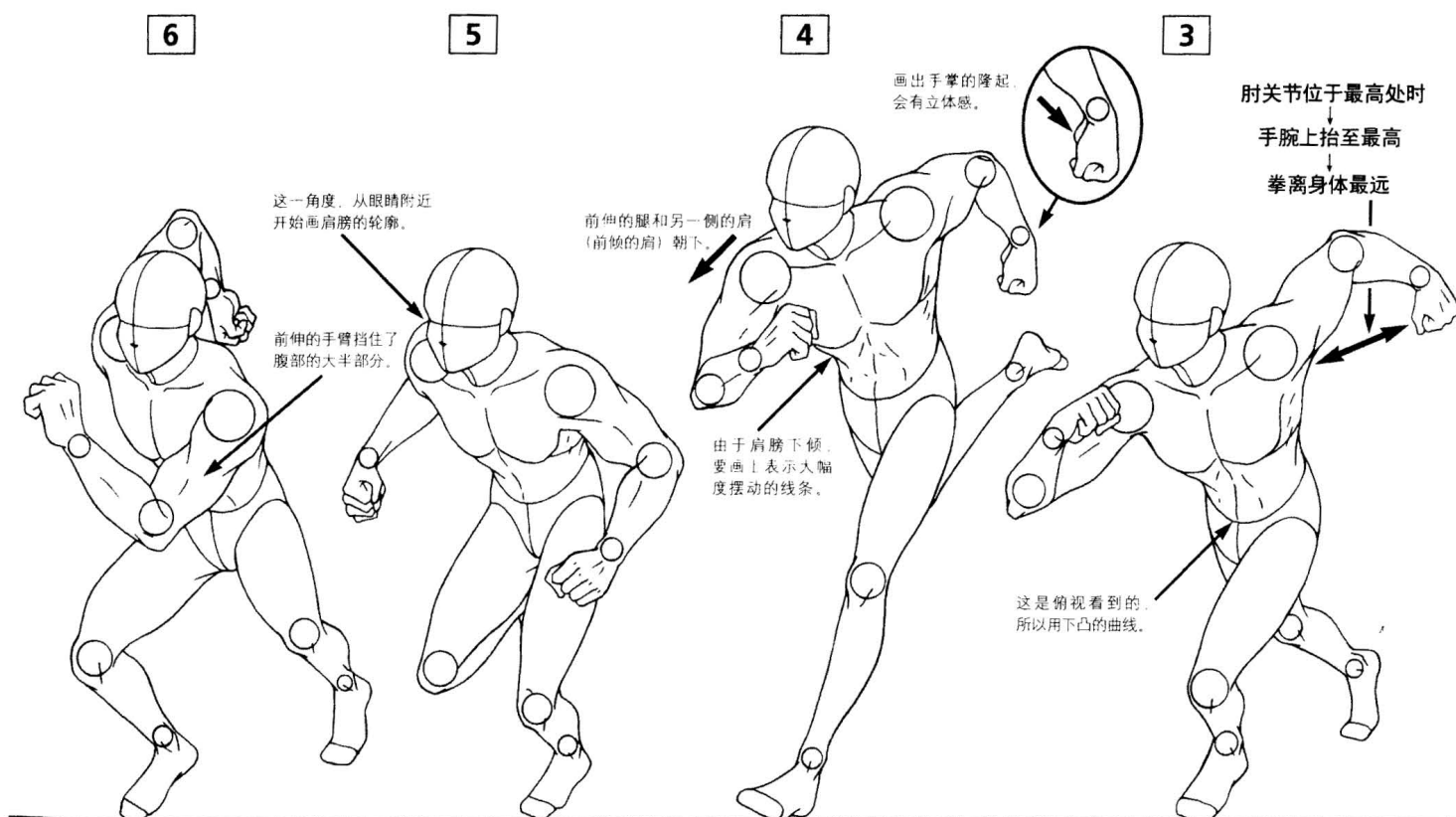
像这样有观察角度的话，首先要把人物放在四方形的空间里来看，这就成了人物在画成箱子地板的线上运动的样子。



CHAPTER 2-5 俯视角度的跑的动作

冲的动作·左脚开始

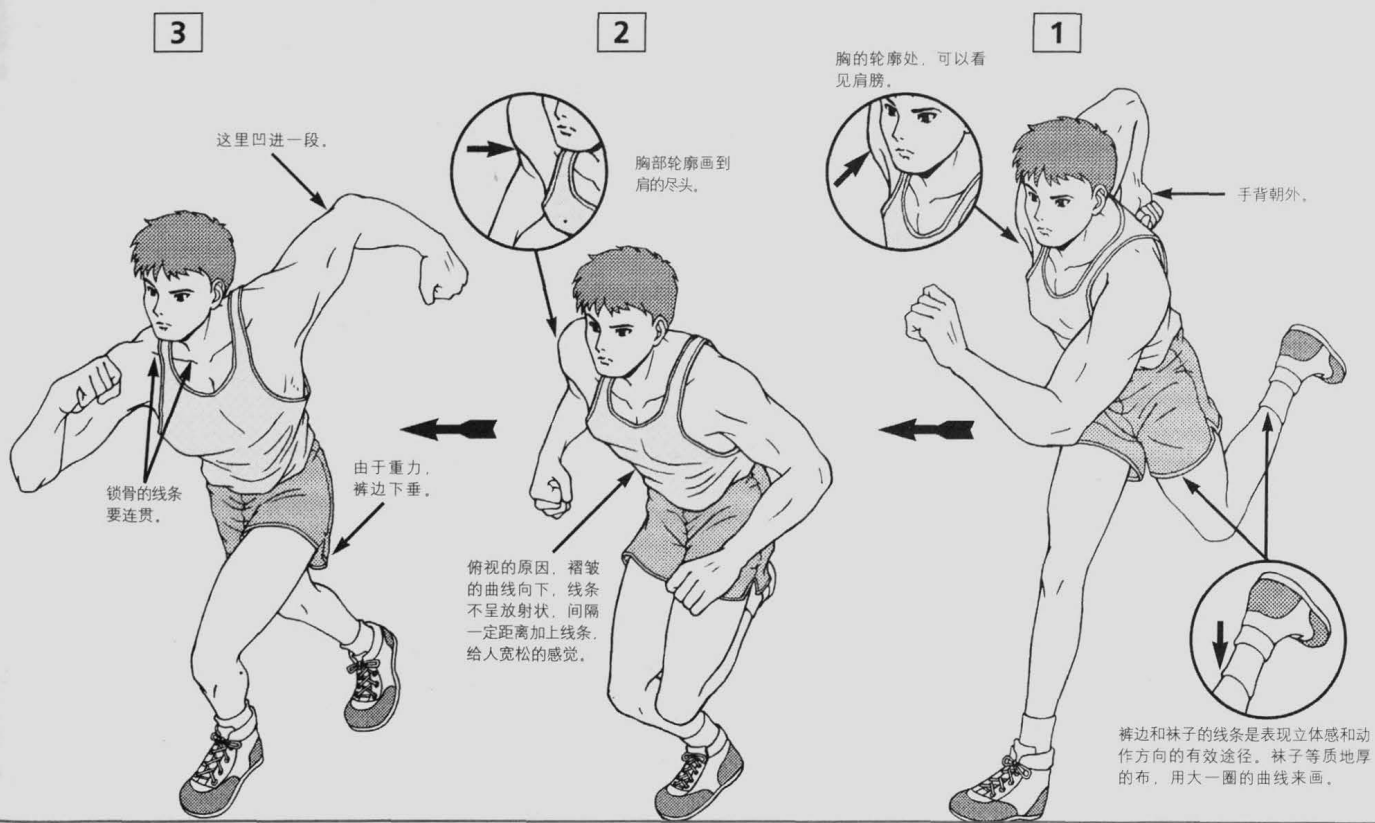
接着，把一大步分成4个步骤来画。
先确定蹬地向上和左脚着地这两个瞬间的姿势，
然后把中间的动作分别分为腿的伸、缩这两个瞬间来画。



CHAPTER 2-5 俯视角度的跑的动作

向前冲的人物形象·右脚开始

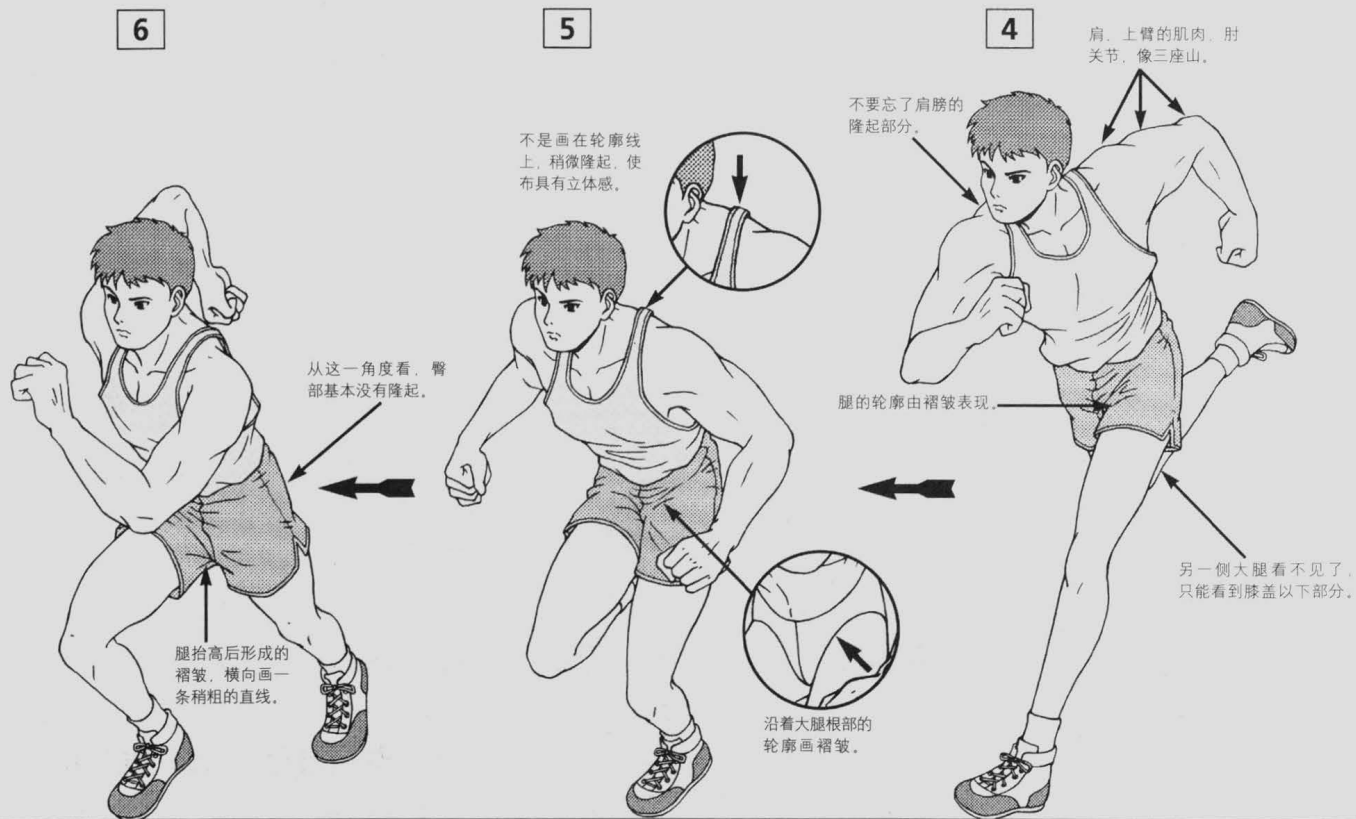
在画人物时，和画木偶人形一样也要考虑背景。
加上角度后，要注意衣服上褶皱的方向。



CHAPTER 2-5 俯视角度的跑的动作

向前冲的人物形象·左脚开始

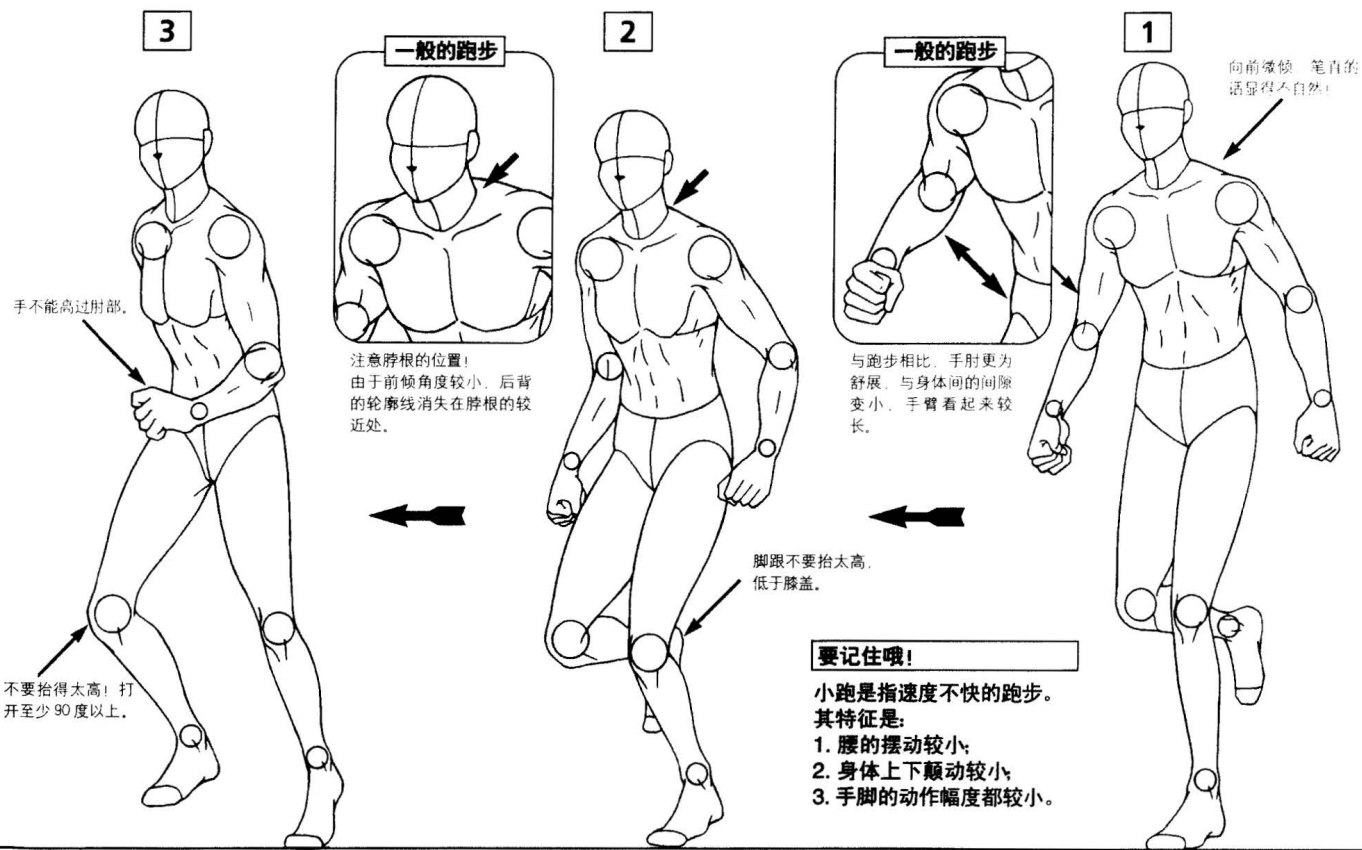
由于从斜上方看的缘故，被挡住的部分要比平时多。
手和腿的位置关系要协调。



CHAPTER 2-6 小跑

小跑的基本动作 · 右脚开始

最后，让我们分析一下小跑的动作。心情悠闲时，去近处时，慢跑时会用小跑的动作。画女孩时，手臂可以更靠近身体。

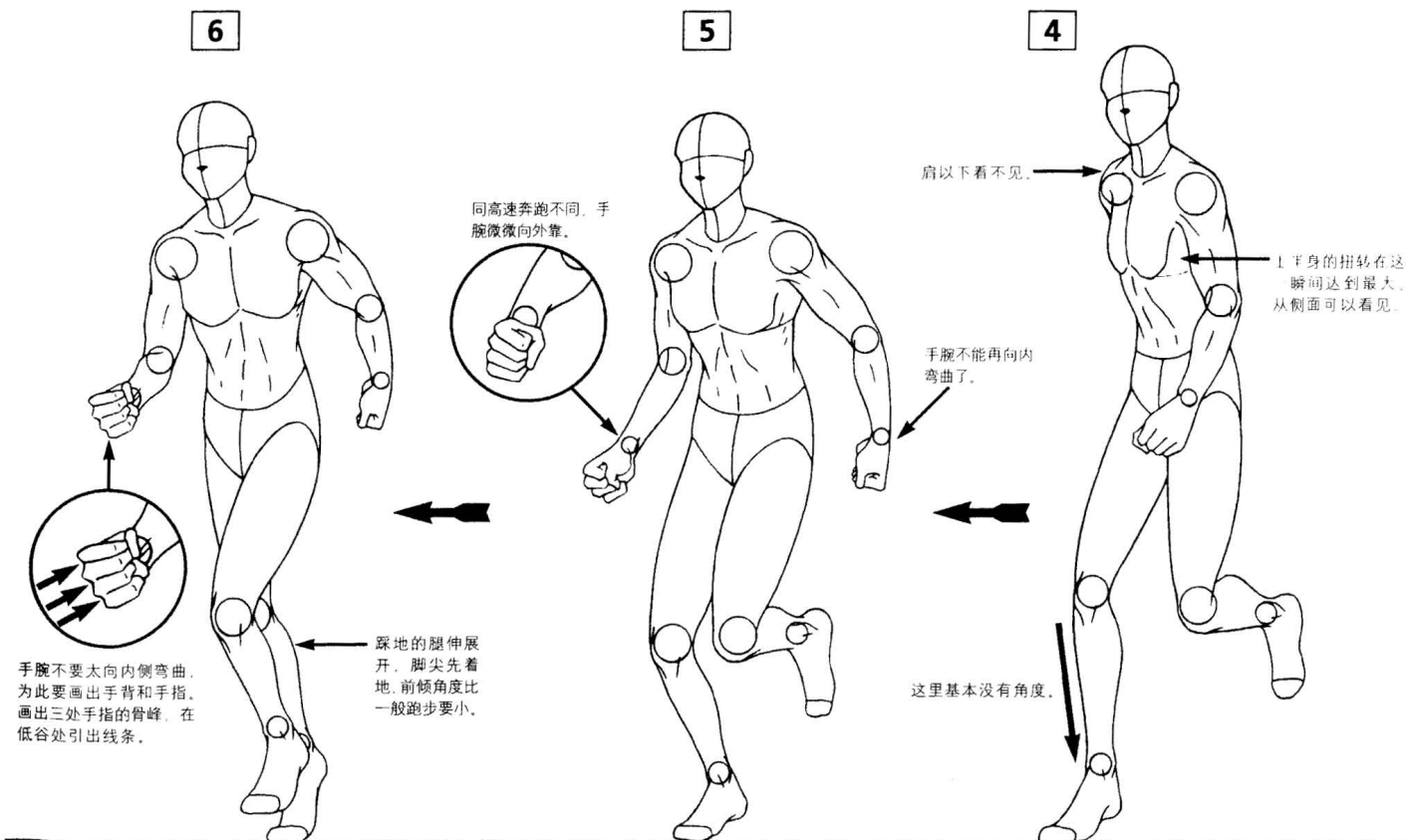


CHAPTER 2-6 小跑

小跑的基本动作·左脚开始

刻画人物着地后又跑出一步的动作过程。

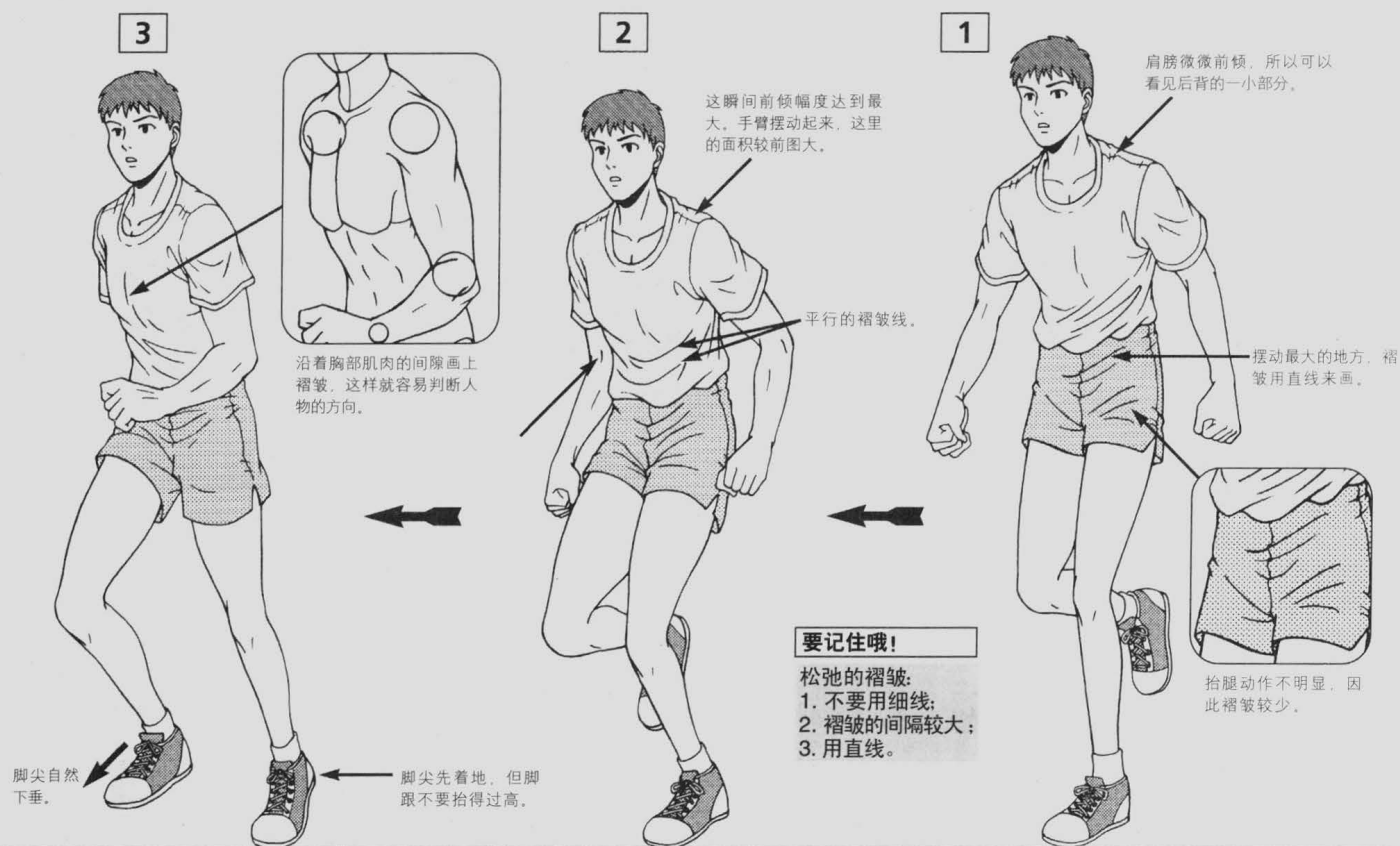
表现速度悠缓的要点在于对“着地的瞬间”、“跃起的瞬间”等定格图案的描绘。



CHAPTER 2-6 小跑

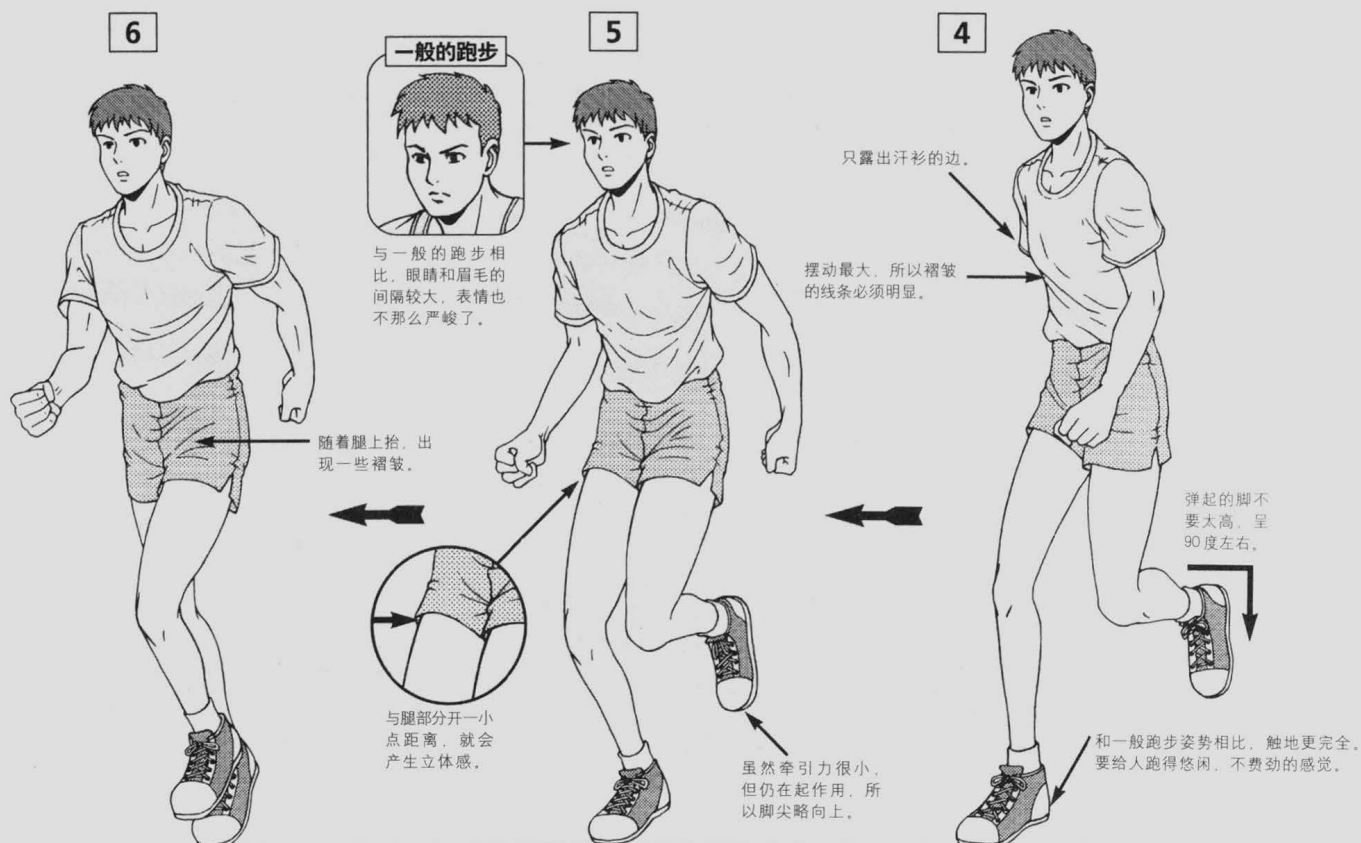
小跑中的人物形象·右脚开始

衣服上的褶皱，要与一般跑步时明显区别开。
从褶皱的大小可以看出动作幅度的大小。



继续上一页。

与前一页相比，人物跑步加速后，手腕摆动幅度等增大，注意动作做得夸张，要区别于一般的跑步姿势。



修改角

2

千葉县・宫地茉莉的作品

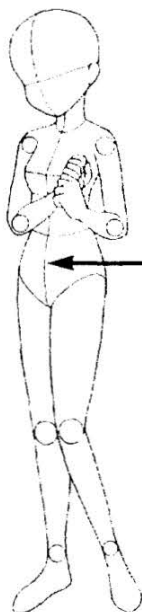
这张画给人柔和的感觉，但身体的平衡显得过于集中在上半身。因为是有意境的幻想型的图画，所以在画时果断地加上自己的创造性思维则更佳。



上半身的脸部和头发本身就集中了较多的信息，需要着重刻画，手杖也需要尽一步刻画；下半身裙子的花样也要再花些功夫。

头颈稍微往后一点会自然一些。

手腕变换一下角度看起来比较生动。



这一类型的人物，头部相对身体可以画得再大一圈，这不会破坏平衡。下半身比较单调，所以把手杖和头发加长，以保持平衡。

比较一下中心线。



徽章等可是表示世界观的手段。



装饰物也是表现人物个性的的重要手段。

长统皮靴的长度再短一些比较可爱。

修改前

修改后



各类综合动作！

CHAPTER 3

格斗动作中，用手攻击是最基本的模式。手臂动作是最典型的，但它还包括“带动上半身一起运动”、“利用身体的摆动”、“把拳运用得像刀一样”等等许多变化。反之，如果身体不运动，威势就会大减，所以要注意其中的联系。

直拳

基本动作

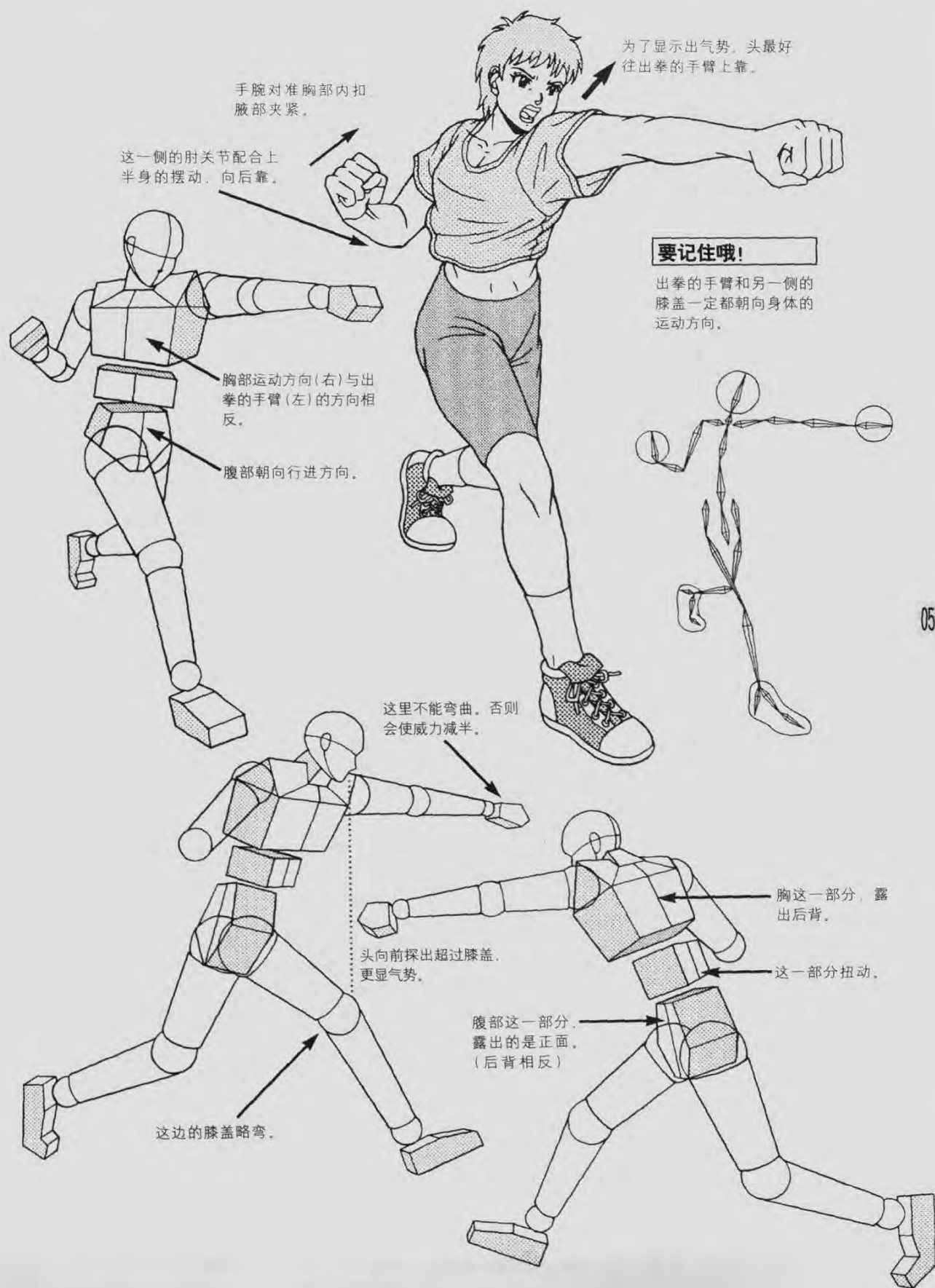
跨出一大步，进一步带动这一气势，出拳。正如它的名字那样，笔直出拳。具有漫画风格，感觉要把对方击倒。在精彩的演出中，用于定格。

①跨一大步



②出拳!





从上往下看……

肘关节必定朝外，
画上这条线以表示
肘关节内侧。

击出的拳画成
头一般大小，
效果为佳。

这边的手极小，突
出了远近感。

腿部因为透视法的缘故，看
起来较小，确定一下膝盖在
什么位置。

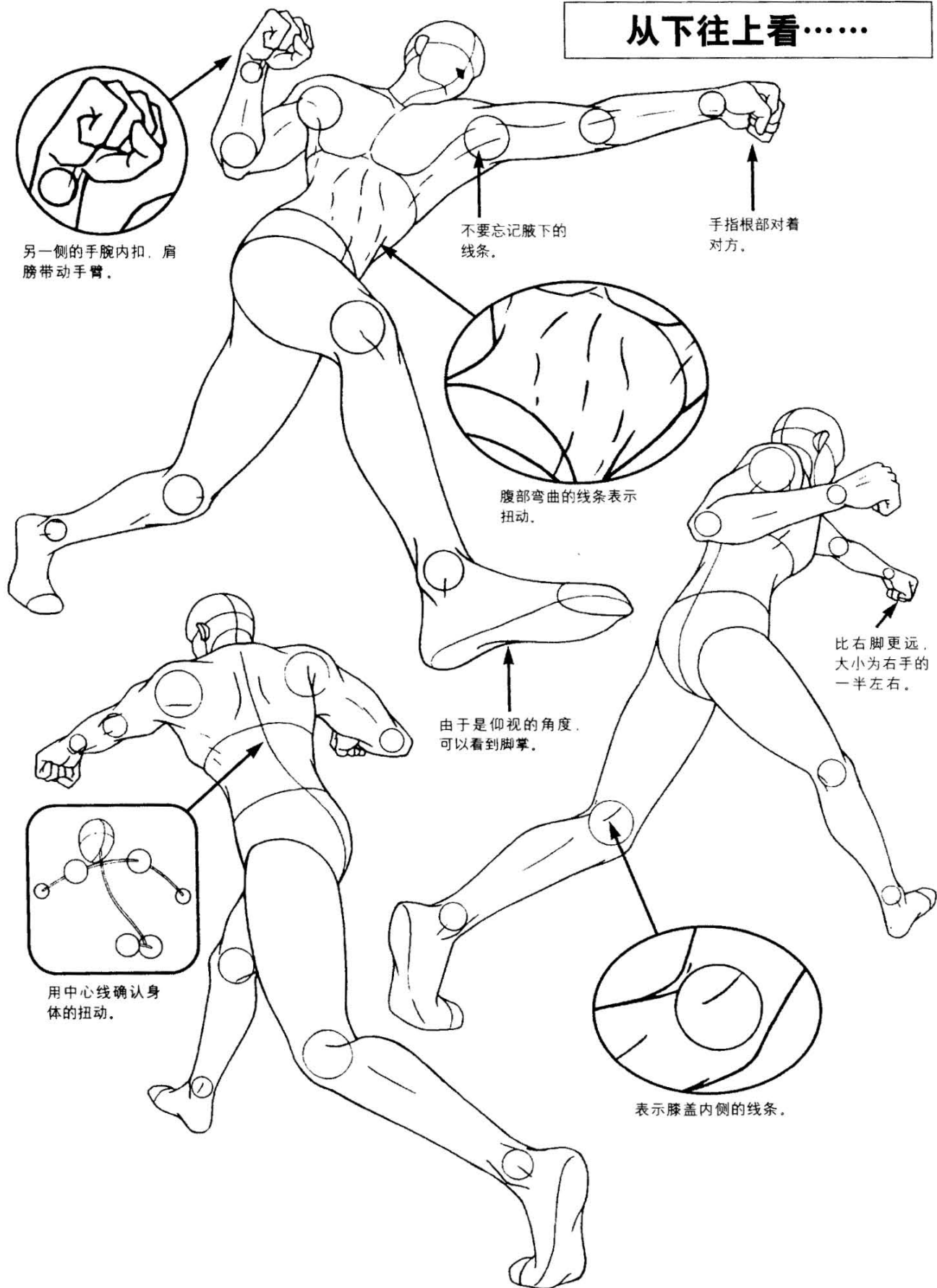
●最常用的姿势

●从正上方往下看……

这个角度不太常用，但是为了加深理
解，一起来画一下这个姿势。

大拇指位于拳的外侧，
这种细节使得分提高。

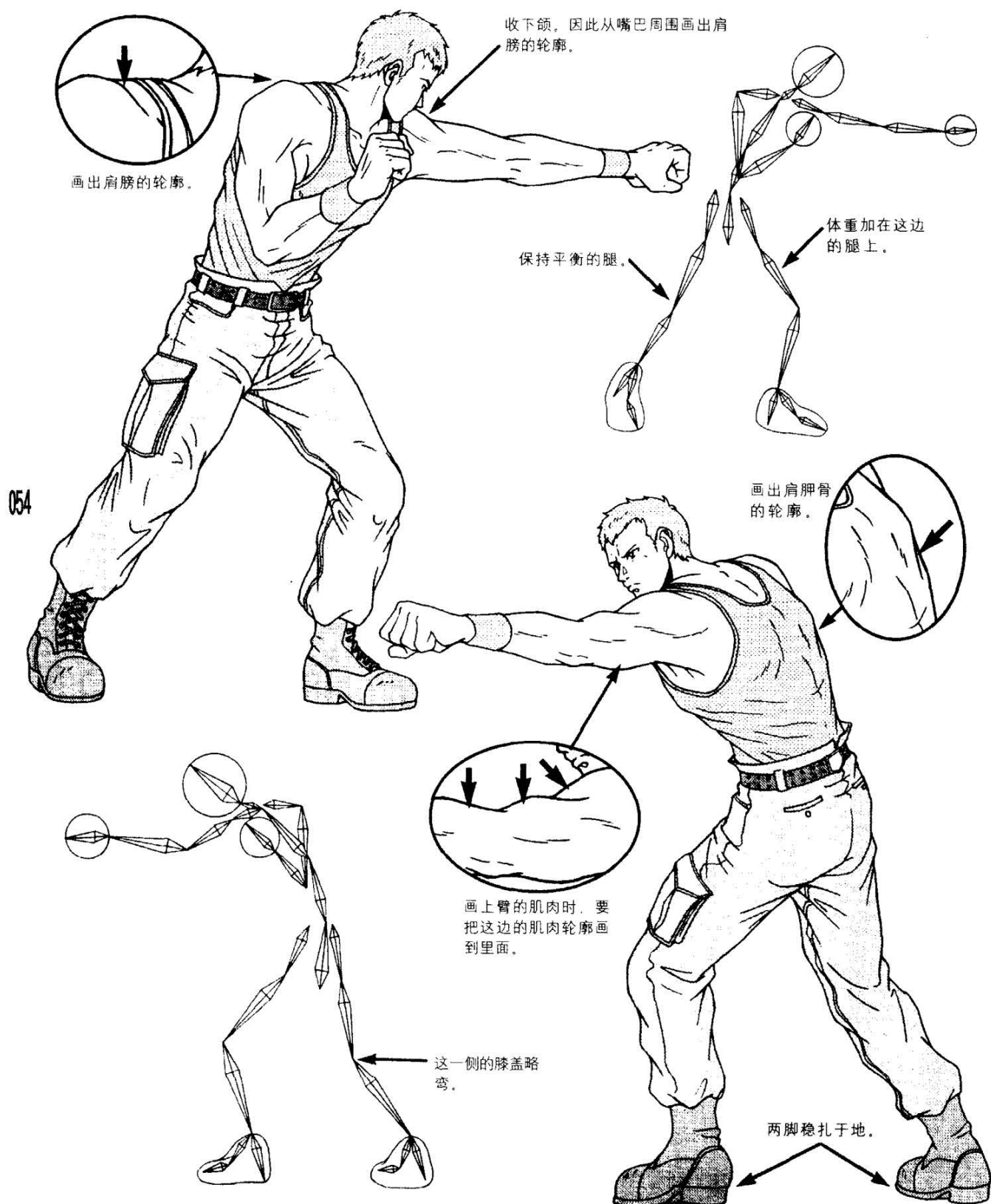
从下往上看……

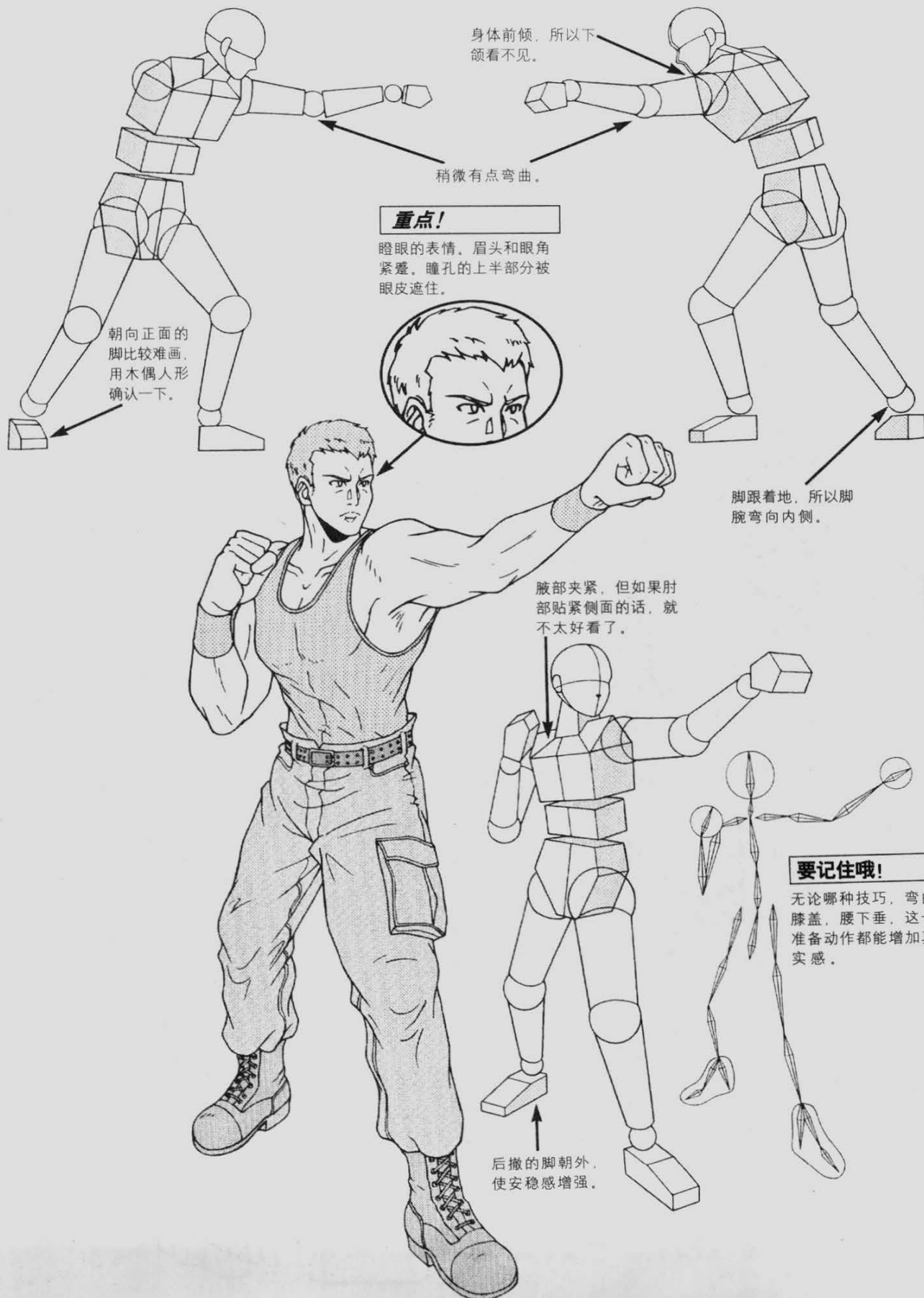


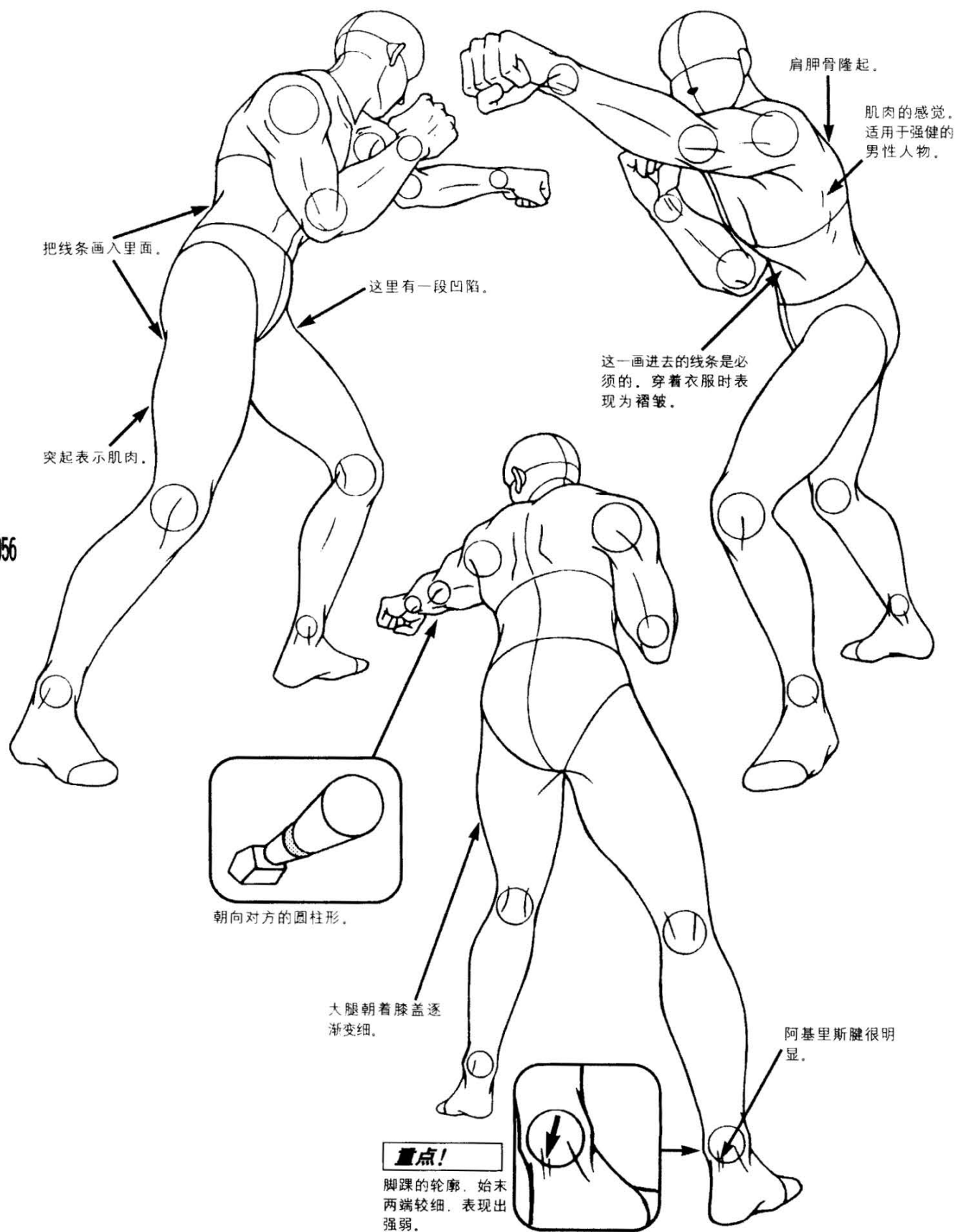
规范的拳的基本形。

在格斗游戏中，经常用于击倒对方，但作为牵制对方的技巧更为常用。

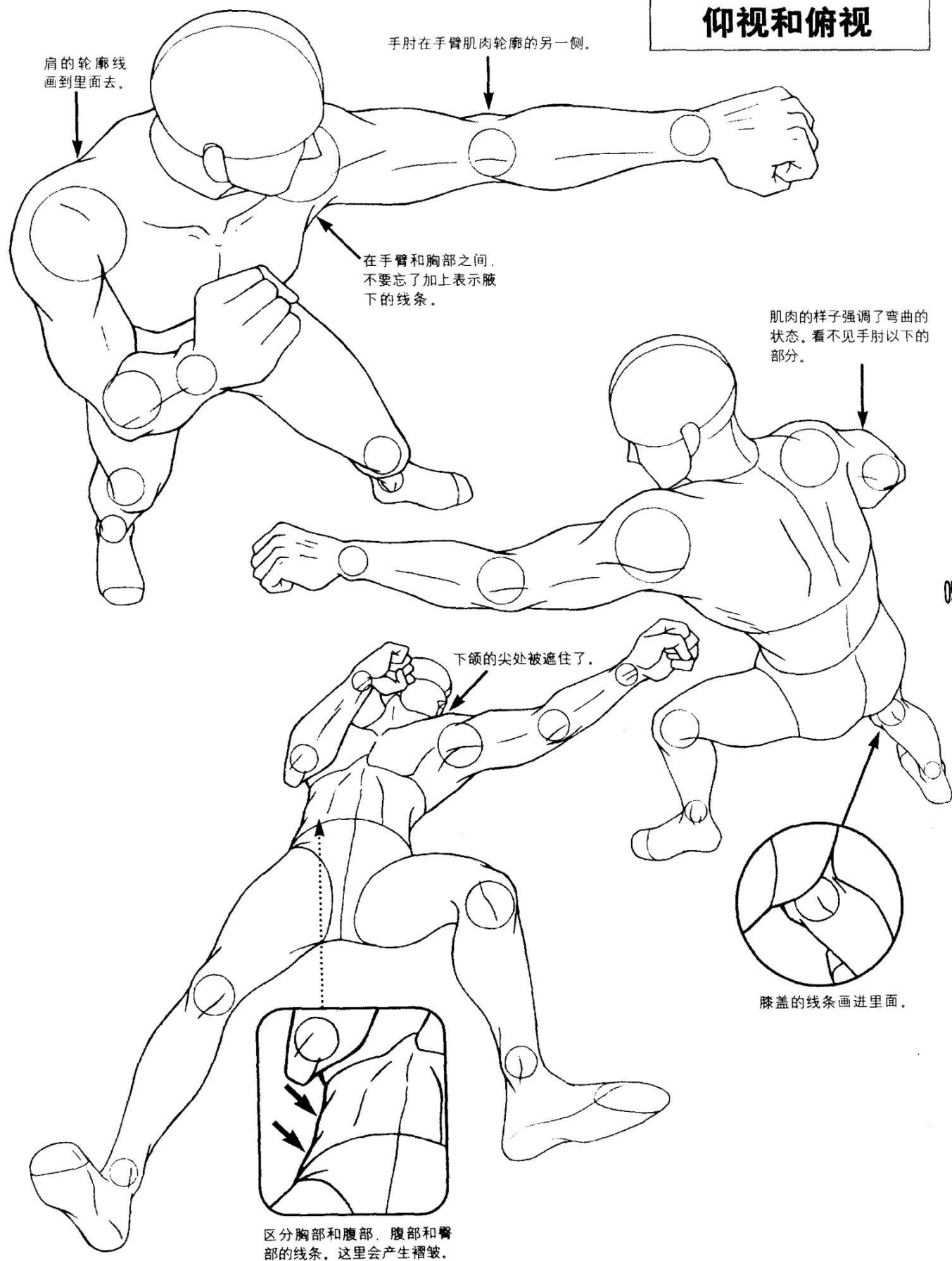
差不多所有的游戏中都会出现的拳法。







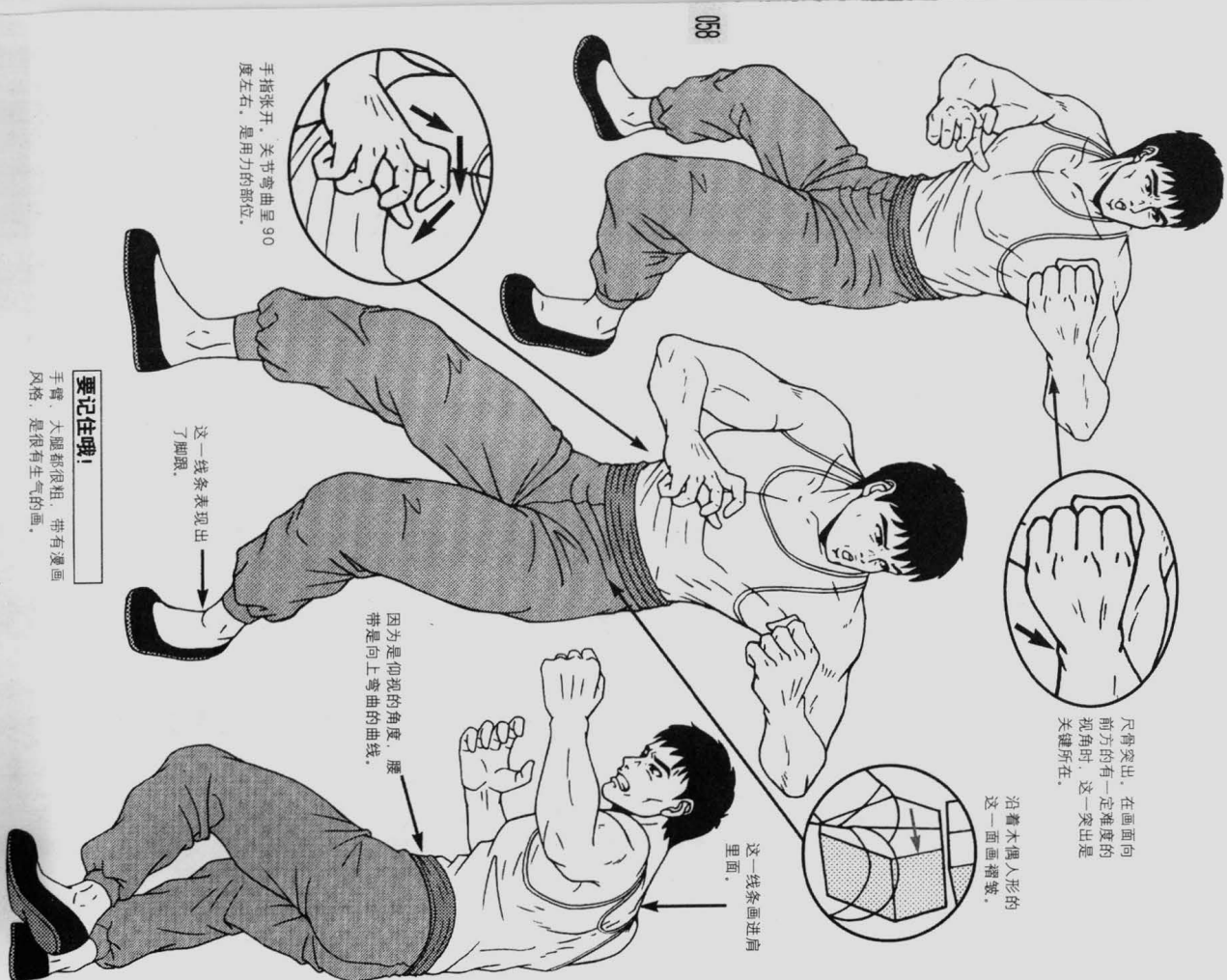
仰视和俯视

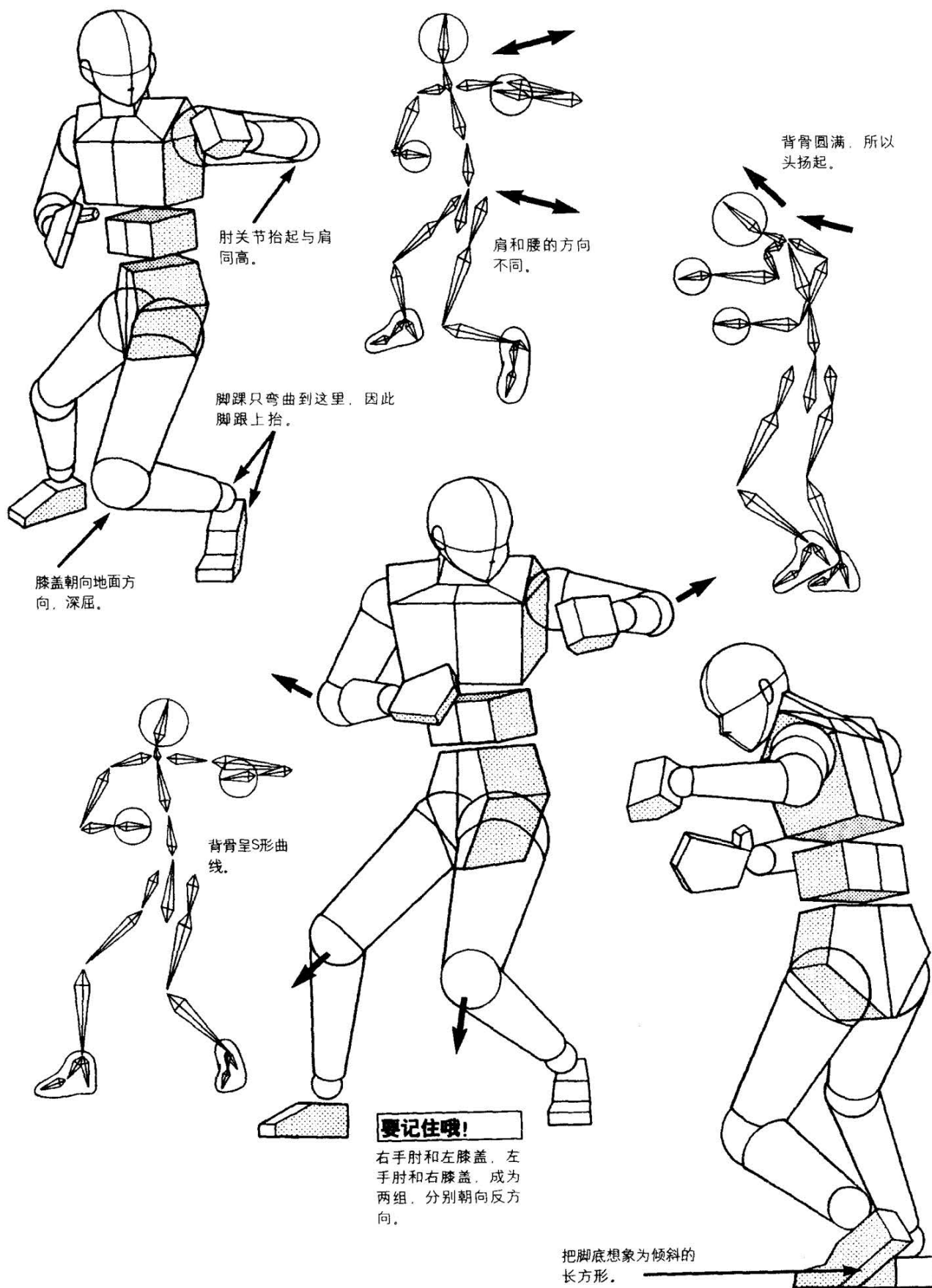


钩拳

基本动作

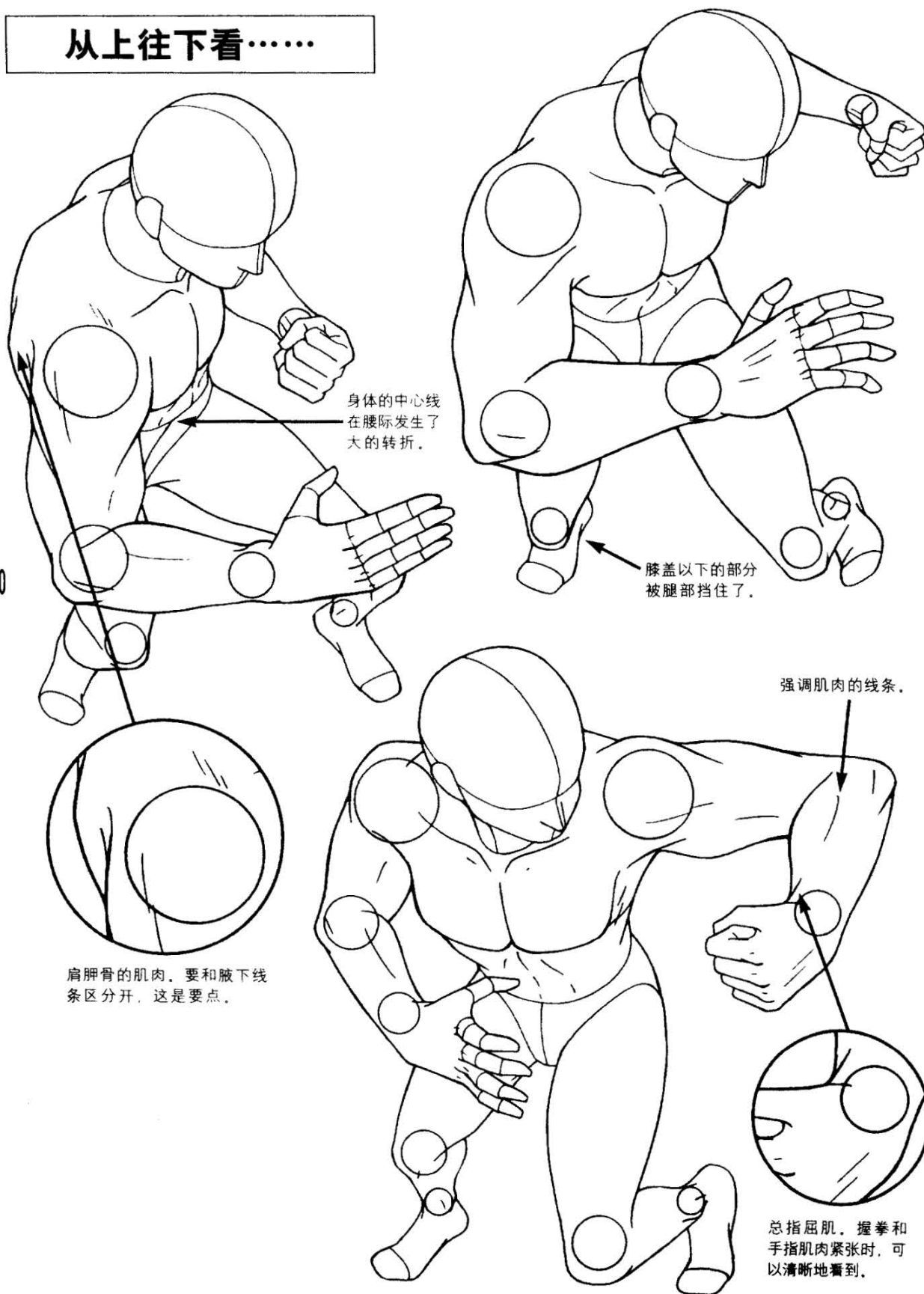
手臂不是笔直地向前伸出，而是由侧面迂回击出。
经常和其他动作技巧组合起来一起使用，最好记住其中的一种。



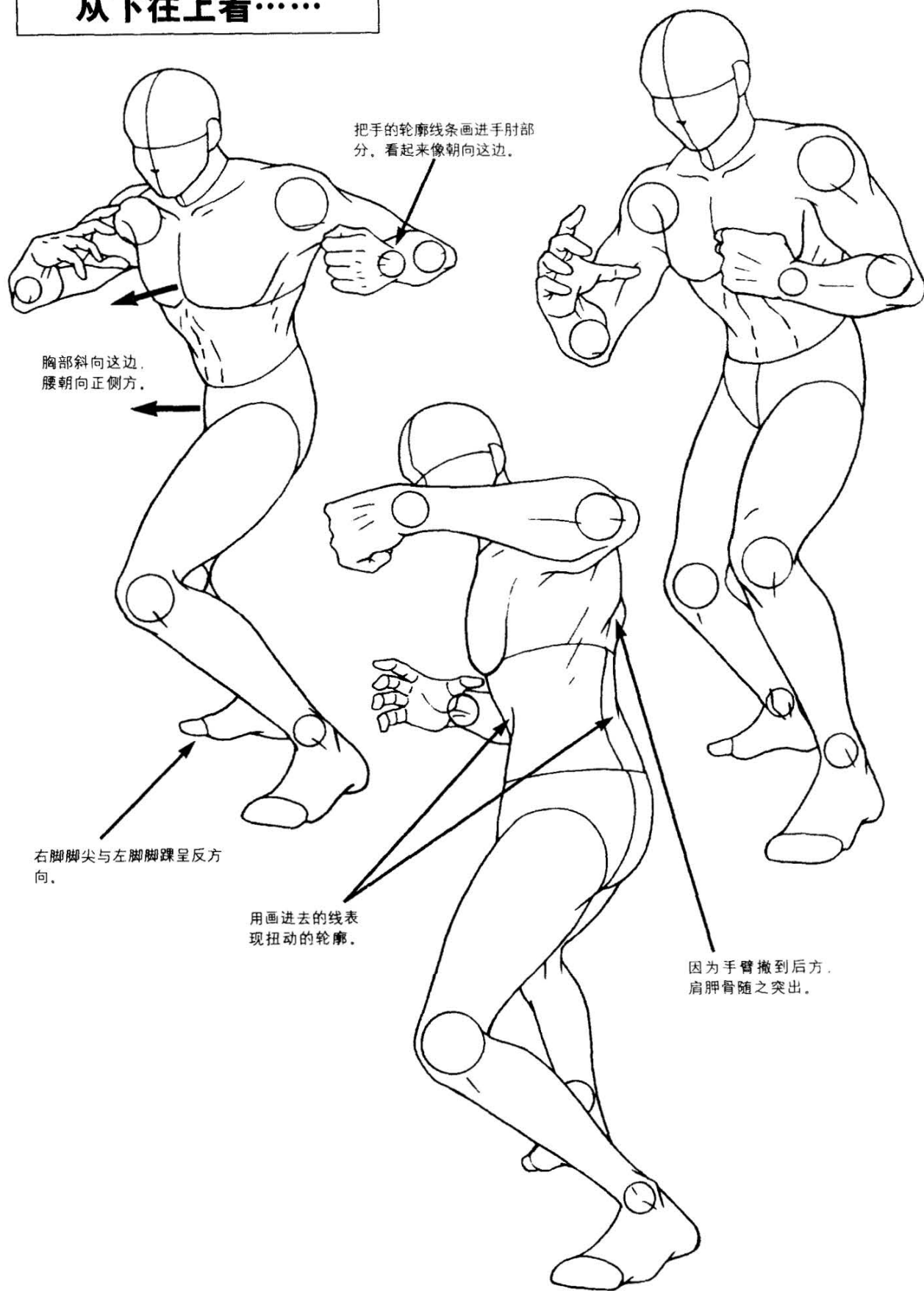


从上往下看……

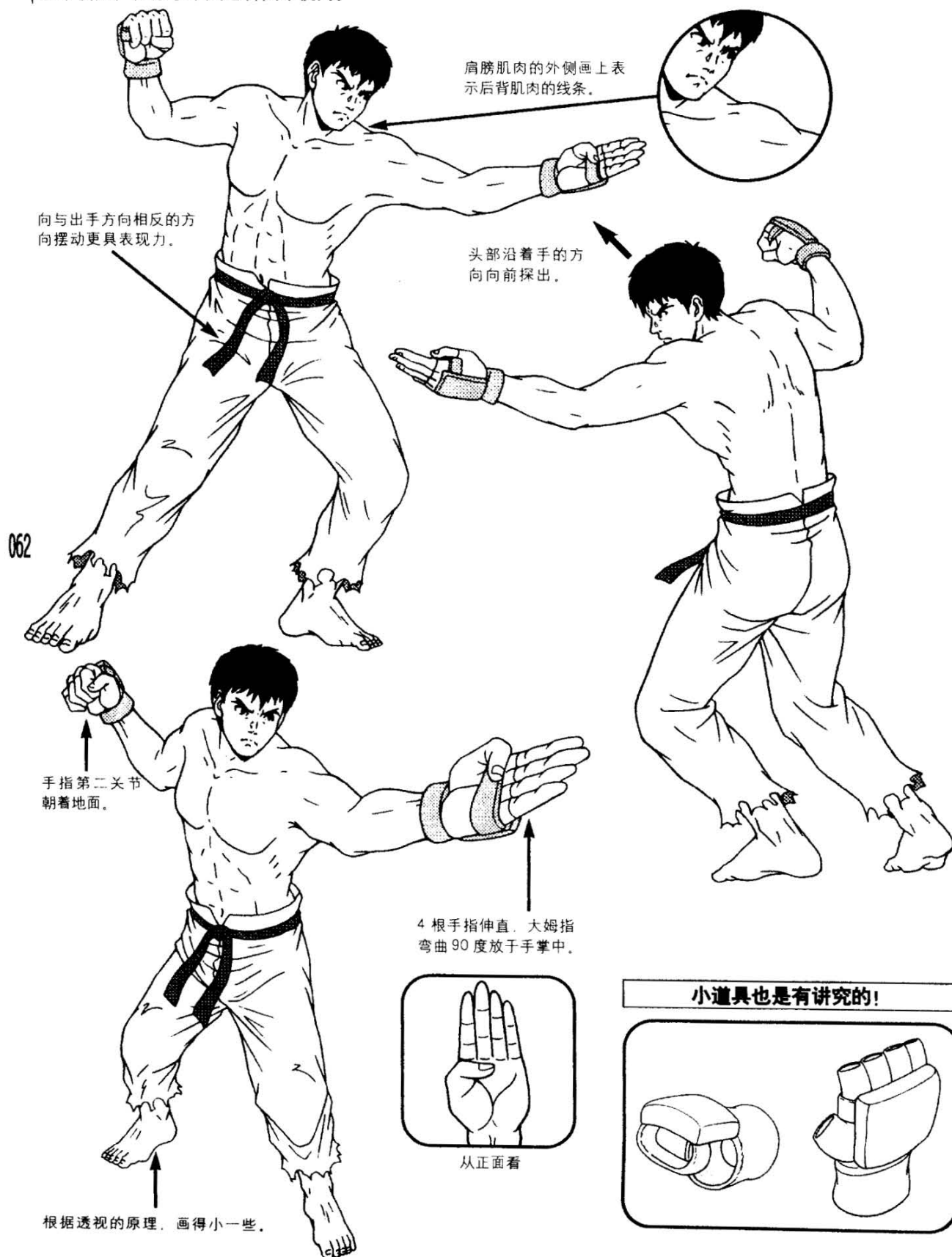
060

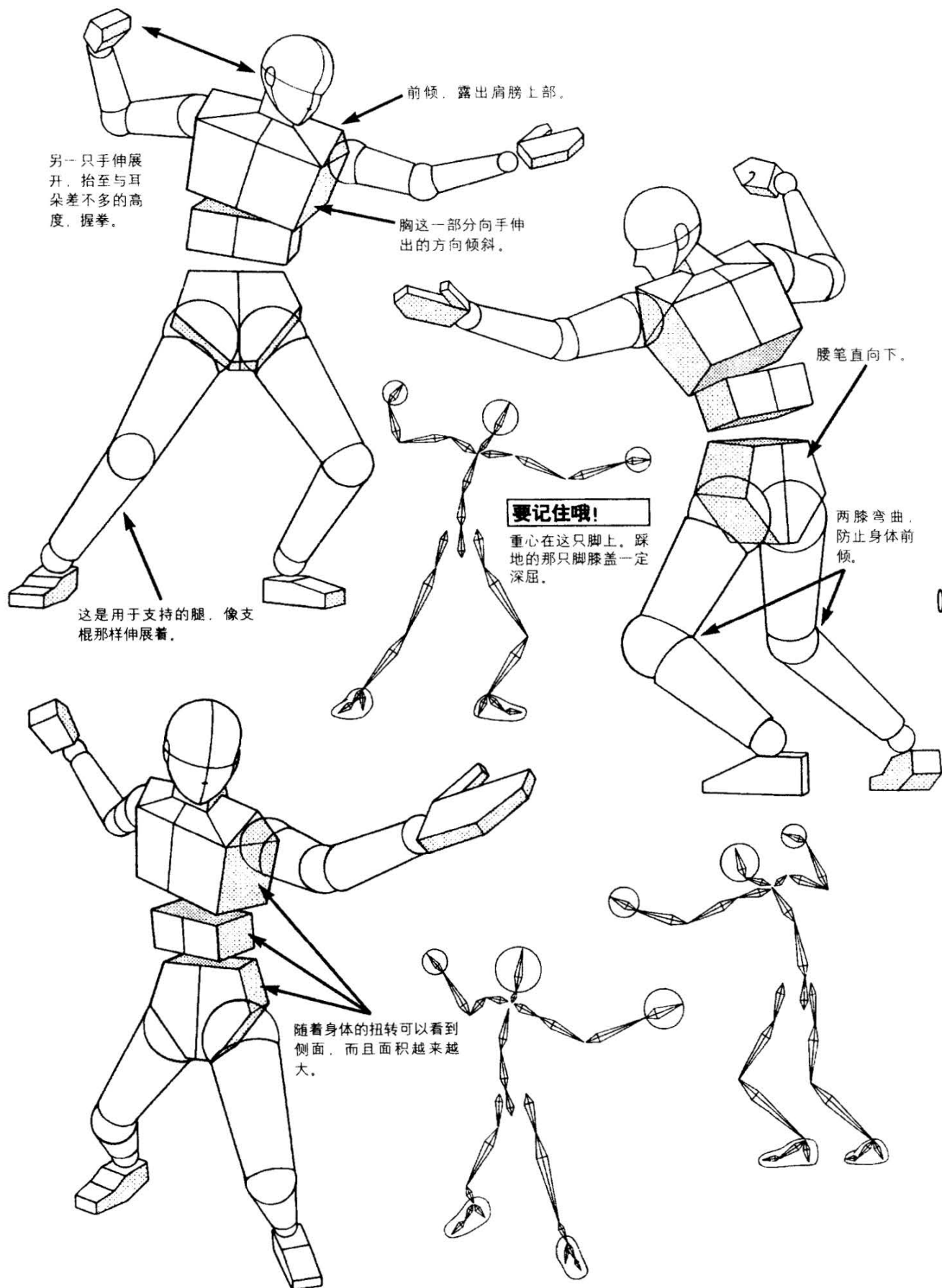


从下往上看……



用伸直的指尖戳对方。这种动作在漫画和游戏中，敌对人物（反派角色）和挑战者经常使用，但似乎不太适合英雄使用。





仰视和俯视

发达的胸部肌肉，这里突出得最明显，所以成为轮廓线。

身体的中心线弯曲，以脖子为顶端。

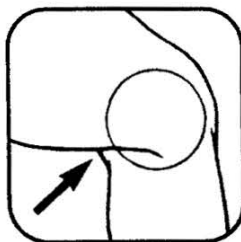
要记住哦!

握拳时，手指第一、第二关节的褶皱呈丫型。



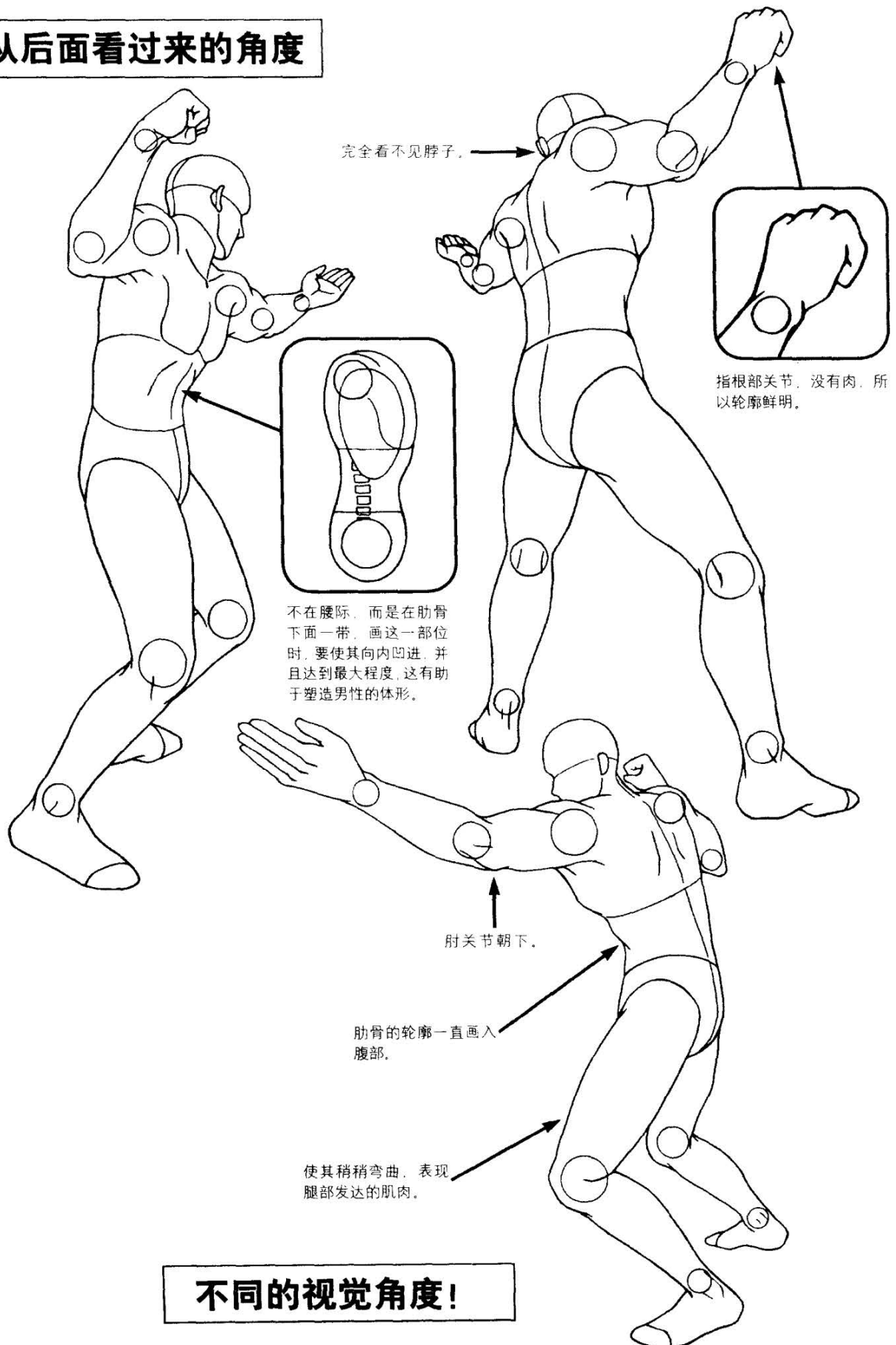
重点!

膝盖内侧的筋（半腱样肌）露出来的话，有一种充满力量的感觉。



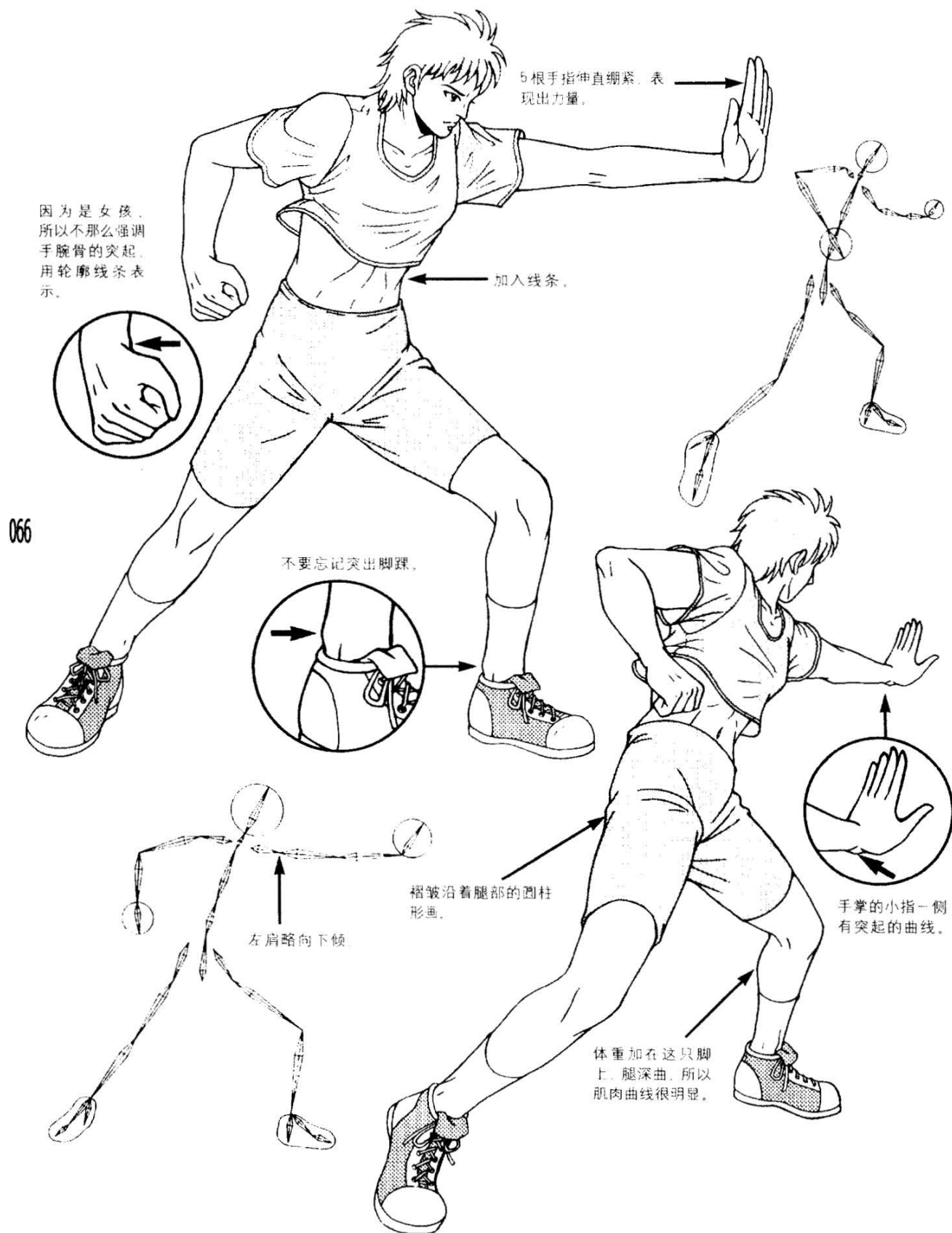
这里凹进了一点，表现肌肉，具有力量感。

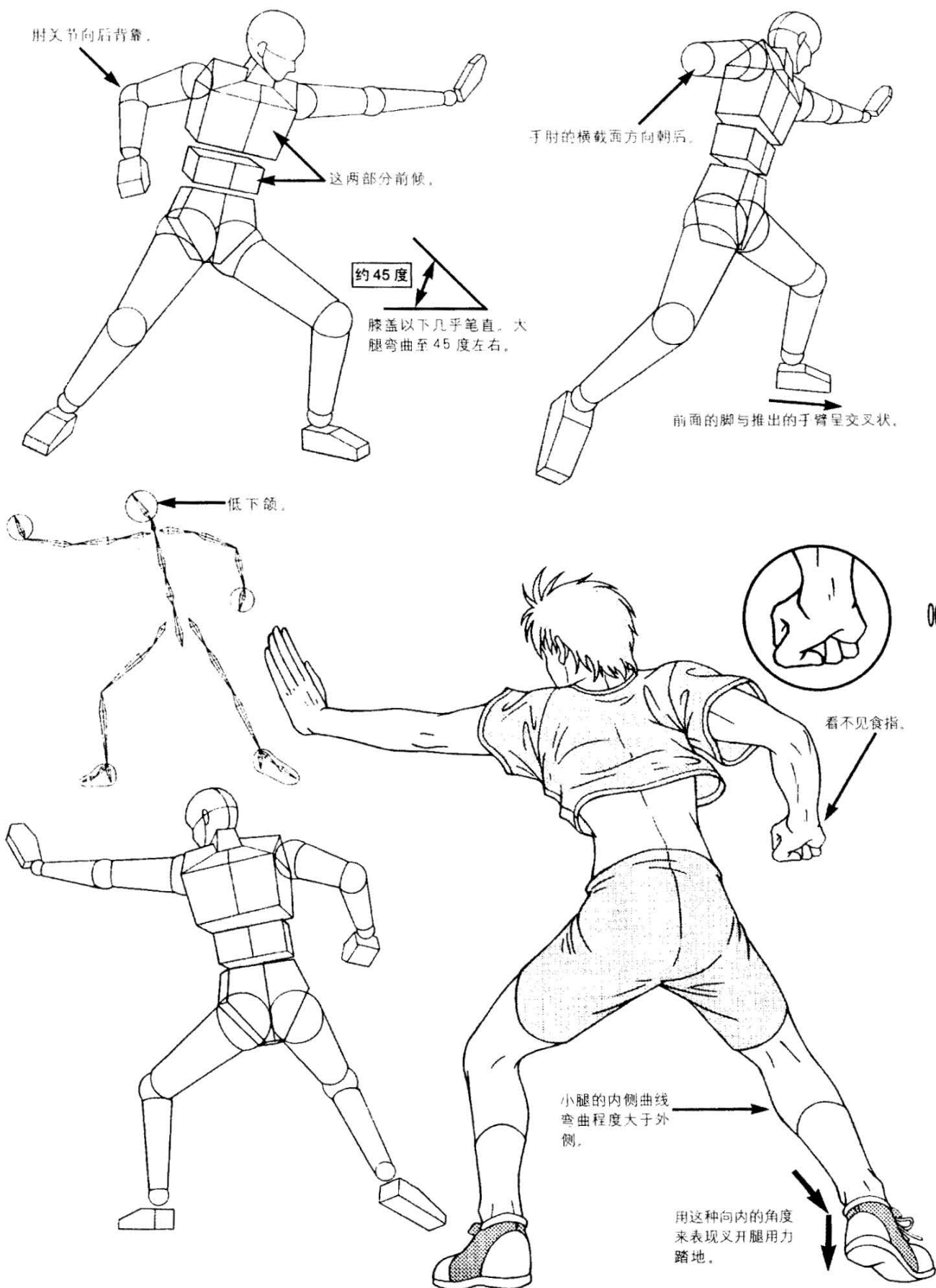
从后面看过来的角度

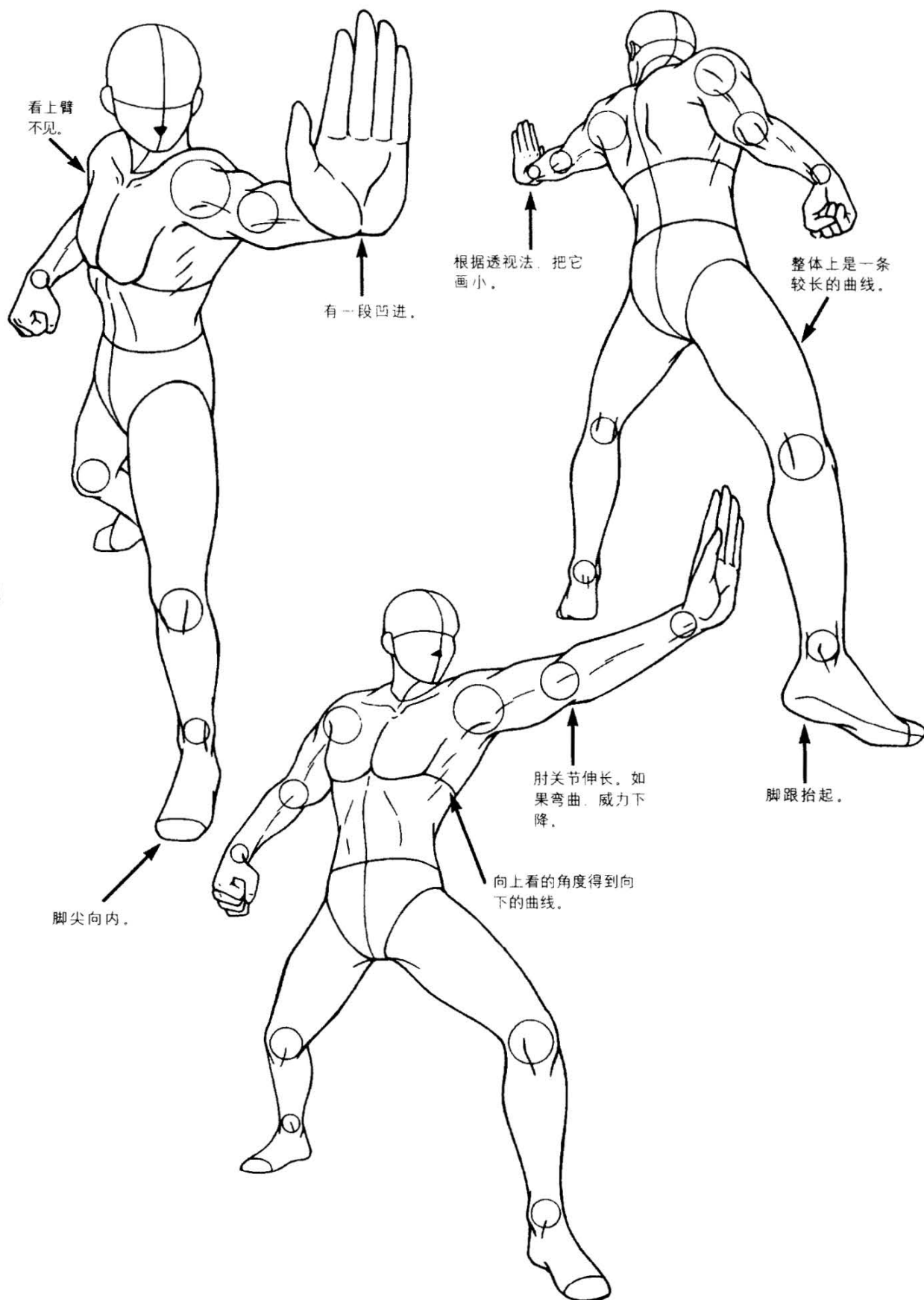


不同的视觉角度！

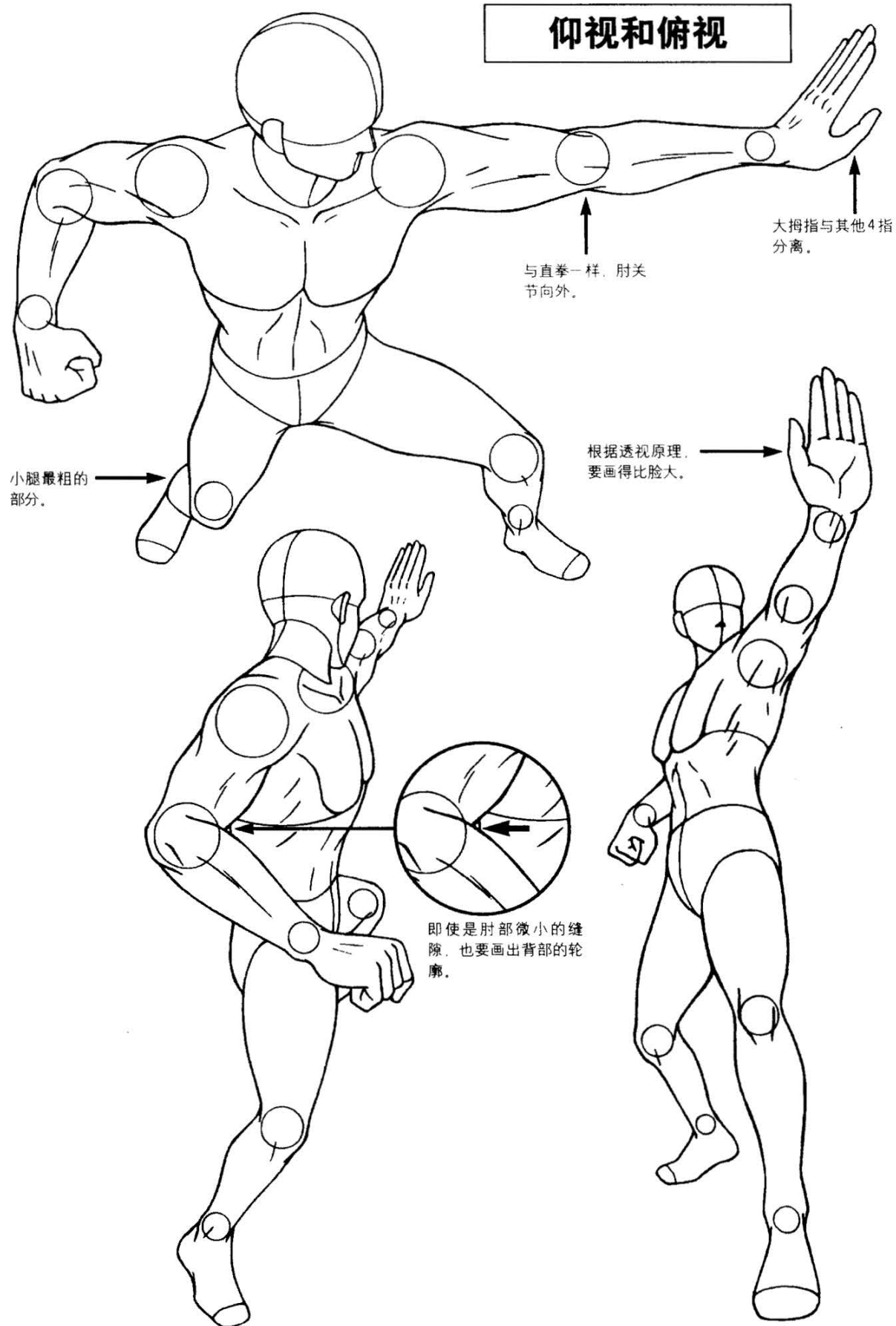
不用拳，而是推出手掌攻击对方的动作。







仰视和俯视



里拳

基本动作

挥舞手臂，身体反方向用力，用手背击打对手的动作。
和普通的拳相比，它给人的感觉是有格斗经验

1



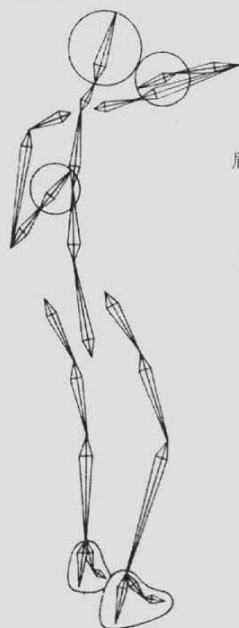
2



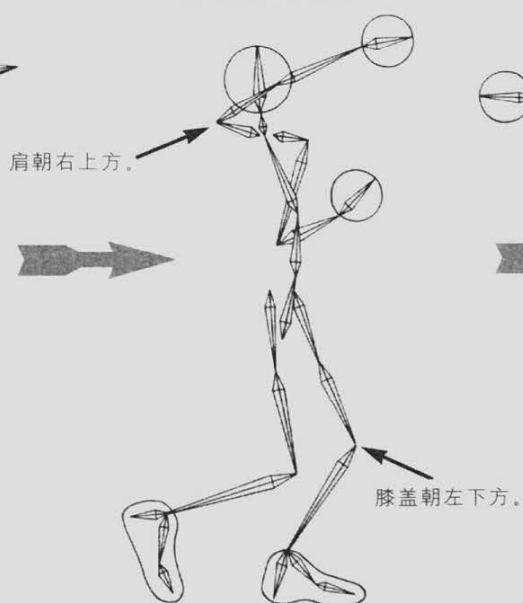
作为转动轴，脚朝向外。

和身体一起转动，朝向正侧面。

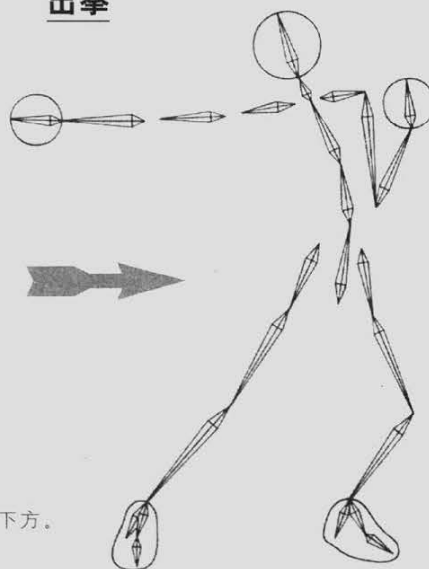
后背弯曲



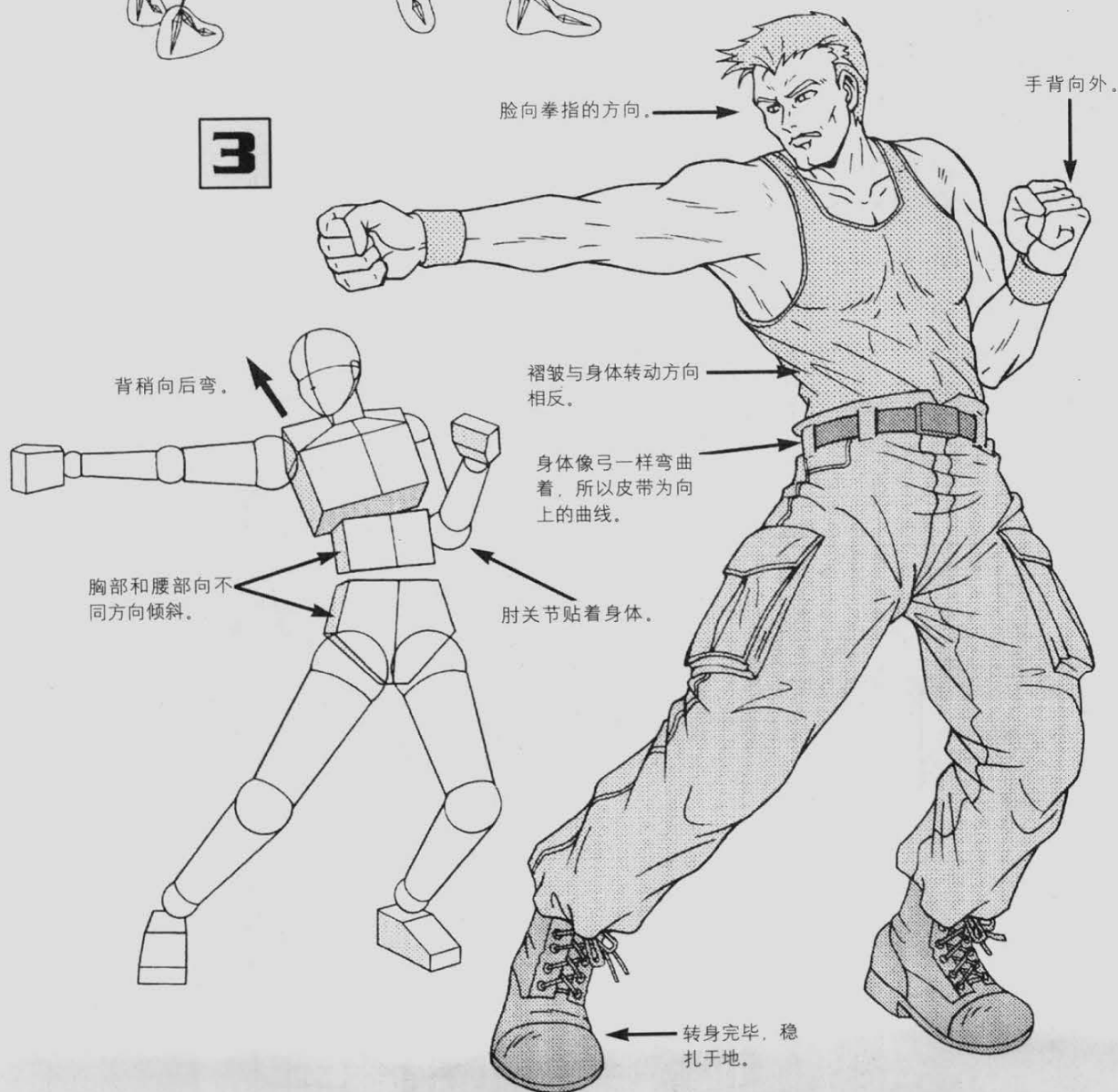
向下蓄势的力



出拳



3



1

从替补人物的角度来看 [强调动作的开始部分]



二条线条表现肘关节的方向。

根据透视原理，
比左臂细。

2

画出锁骨的轮廓。

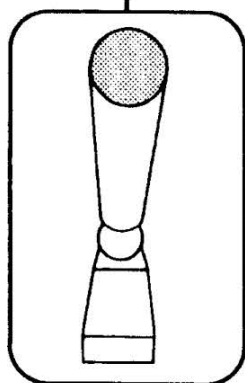
这一段凹陷进去的话，给人的感觉是肌肉紧收。

用隆起的曲线表示肌肉。

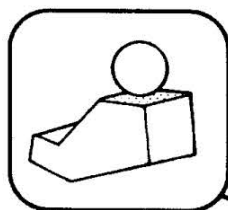
3

腹部线条画进里面。

臀部线条画进里面。



膝盖弯曲着，所以小腿呈圆柱形。冲这一边。短!



难的姿势用木偶人形表示。

1

从敌方人物的角度来看 [强度动作的结束部分]



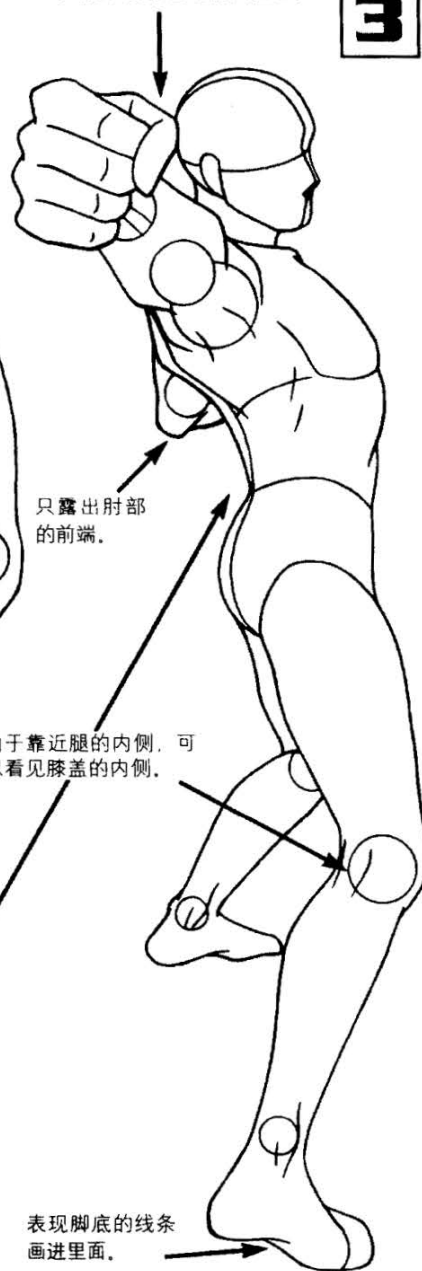
头比身体先转过来。

2



3

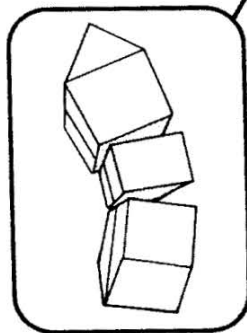
手臂为朝向这边的圆柱形。



只露出肘部的前端。

由于靠近腿的内侧，可以看见膝盖的内侧。

表现脚底的线条画进里面。



不是完全的正侧面，所以身体中心线另一侧的部分也能看见。这种程度的倾斜有利于表现立体感。

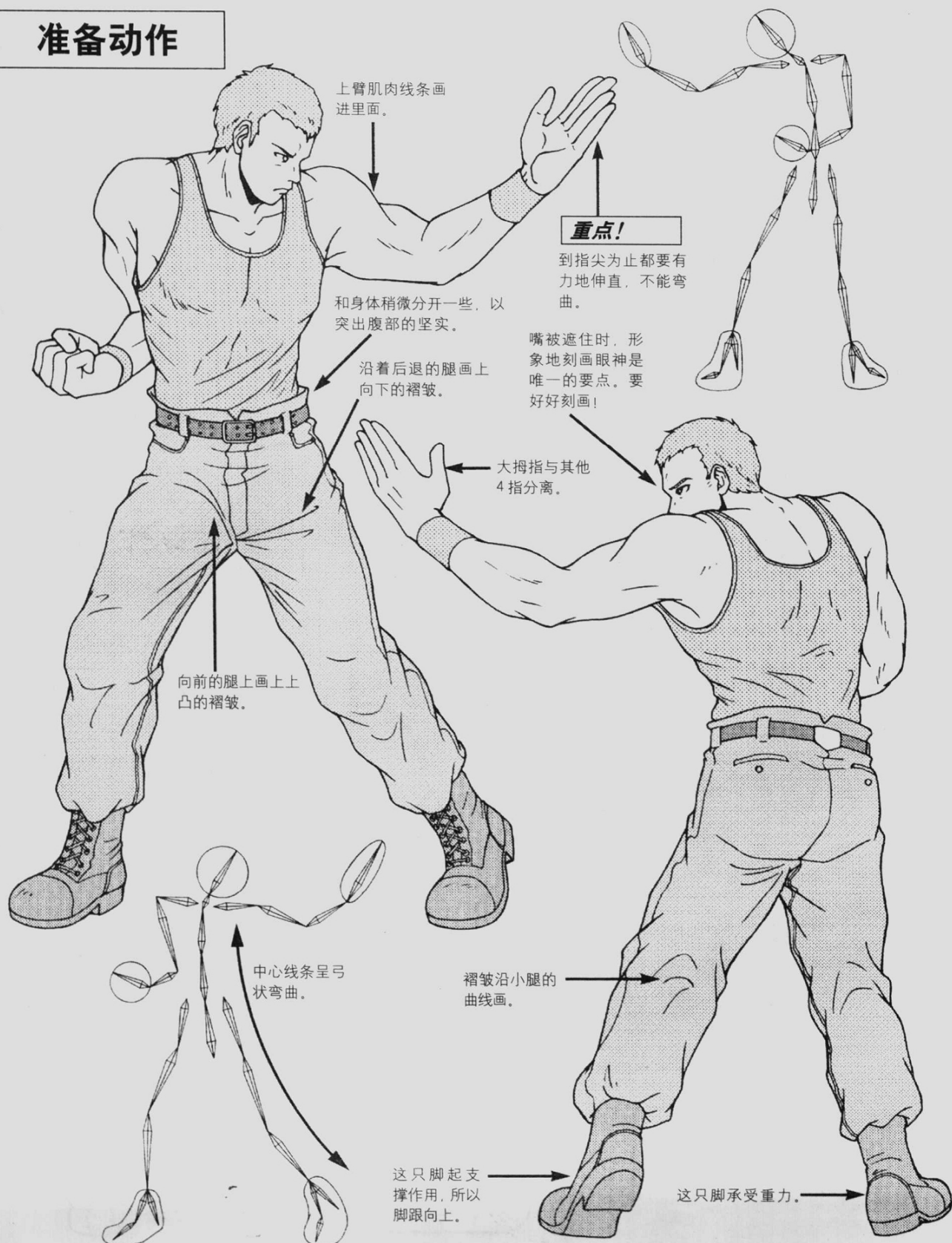
劈掌

基本动作

手不握拳，手指伸直，用手的侧面攻击对方的动作。

具有漫画风格，就像动作的名字那样，气势十足地劈向对方。

准备动作





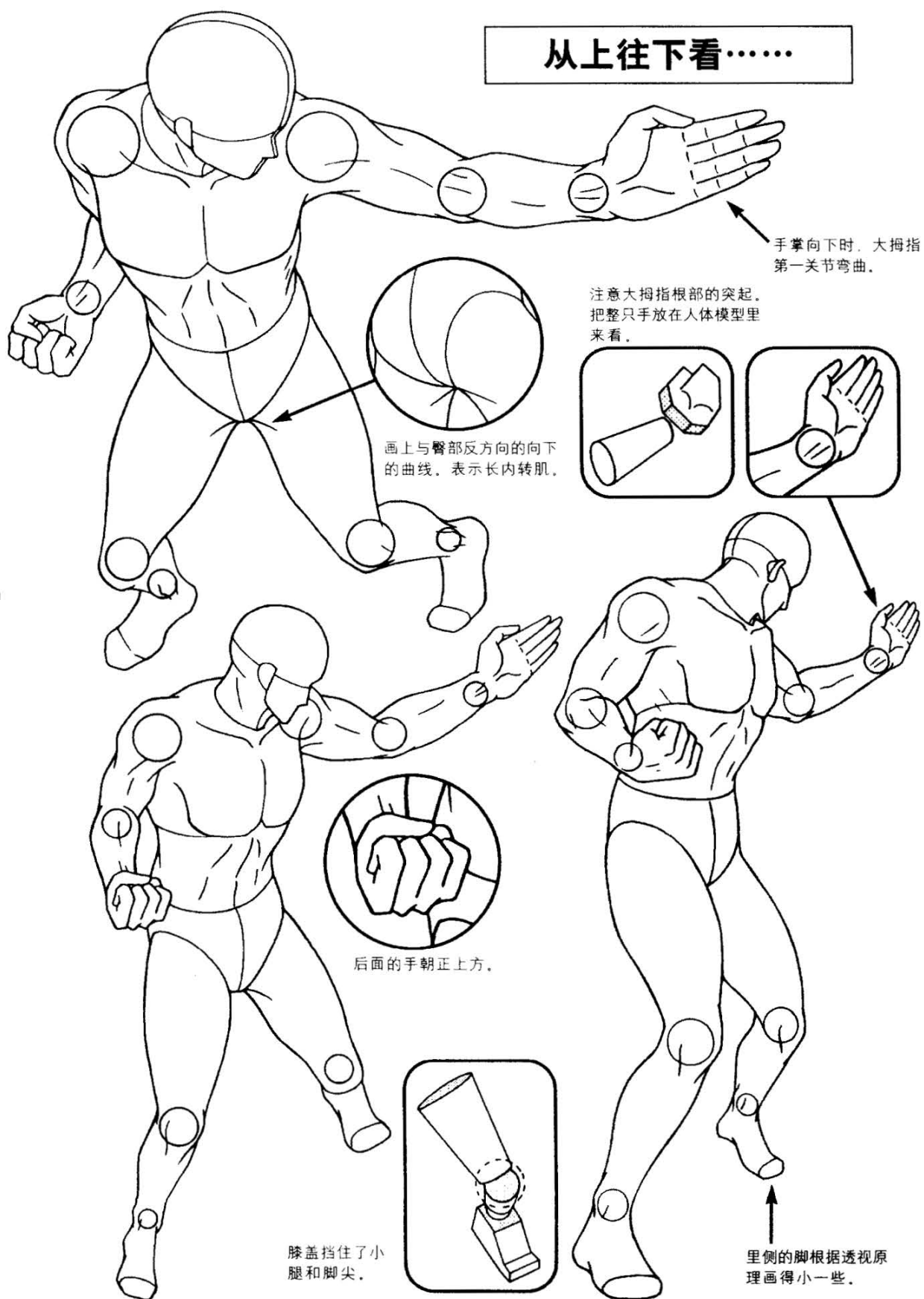
定格动作

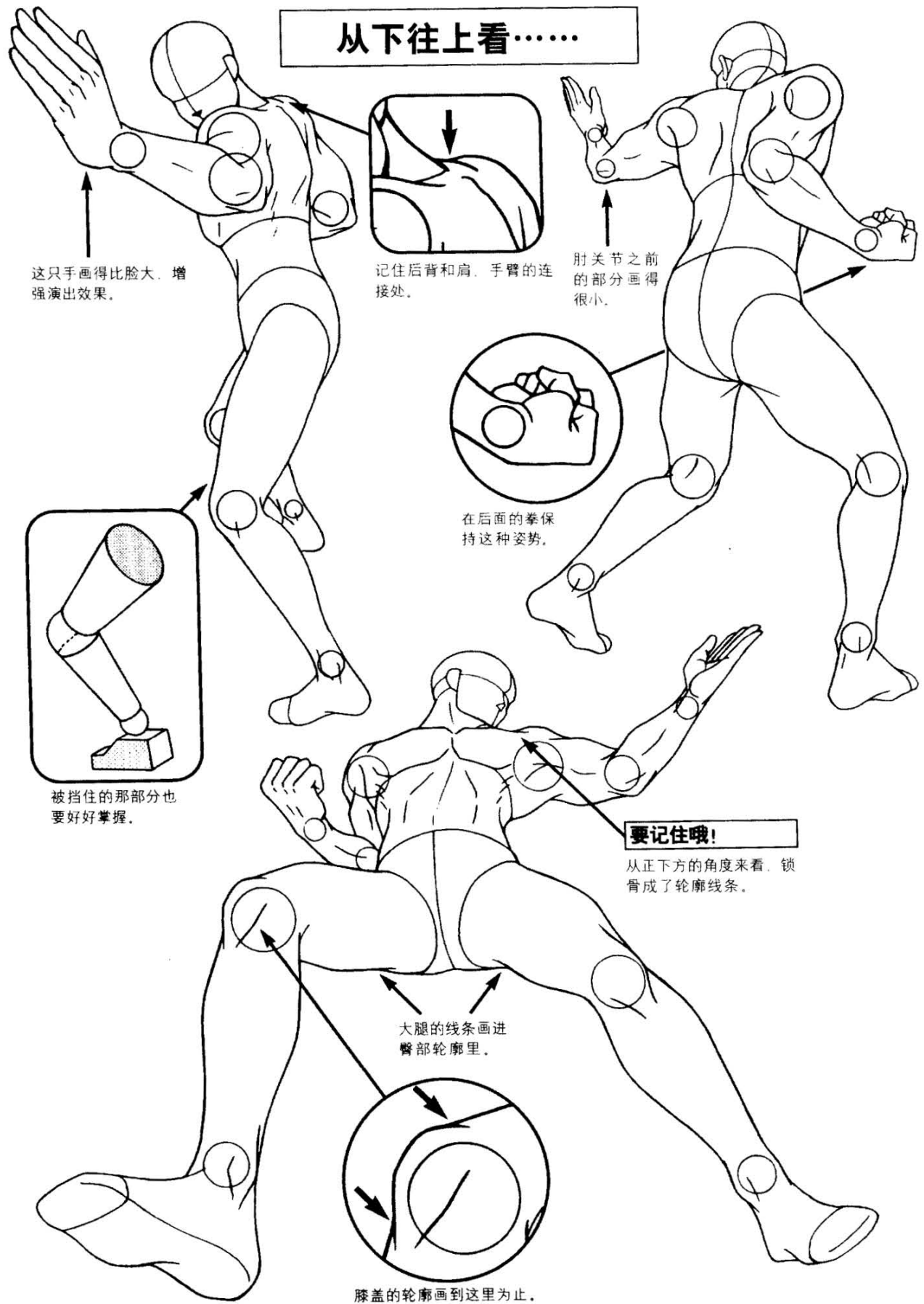
075

这一侧的手运用透视法，使动作更具迫力。



从上往下看……





横拳

基本动作

挥动有力的手臂，像要把对手的头割下来似的。
这种攻击动作就叫横拳。适合粗犷的人物。

1

光头是表现粗犷的有效因素。

这边的肩膀向后拉。

加入线条，表现骨头突出。

肘关节转动。

手腕处浮起的筋的线条，表现力量感。

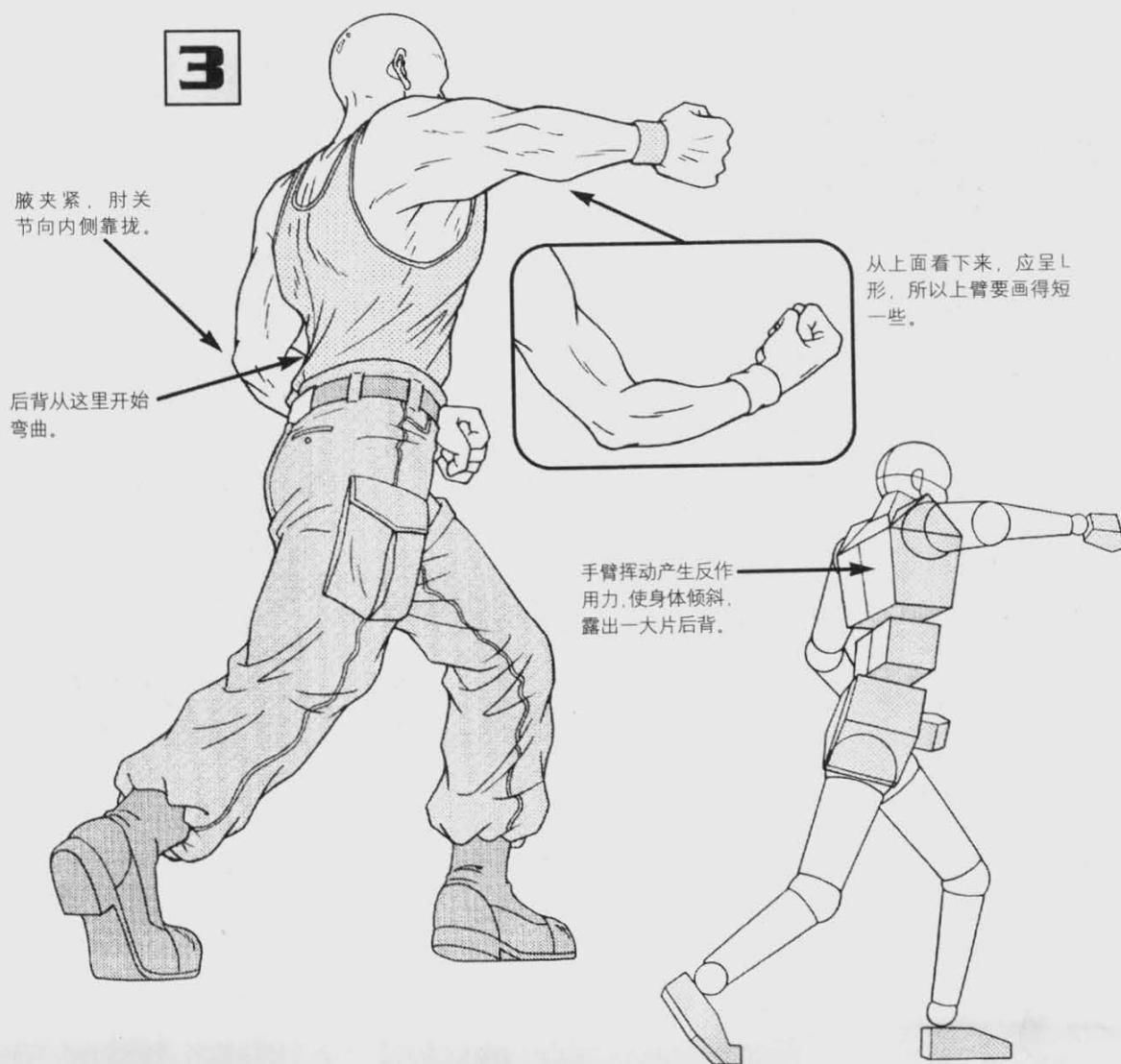
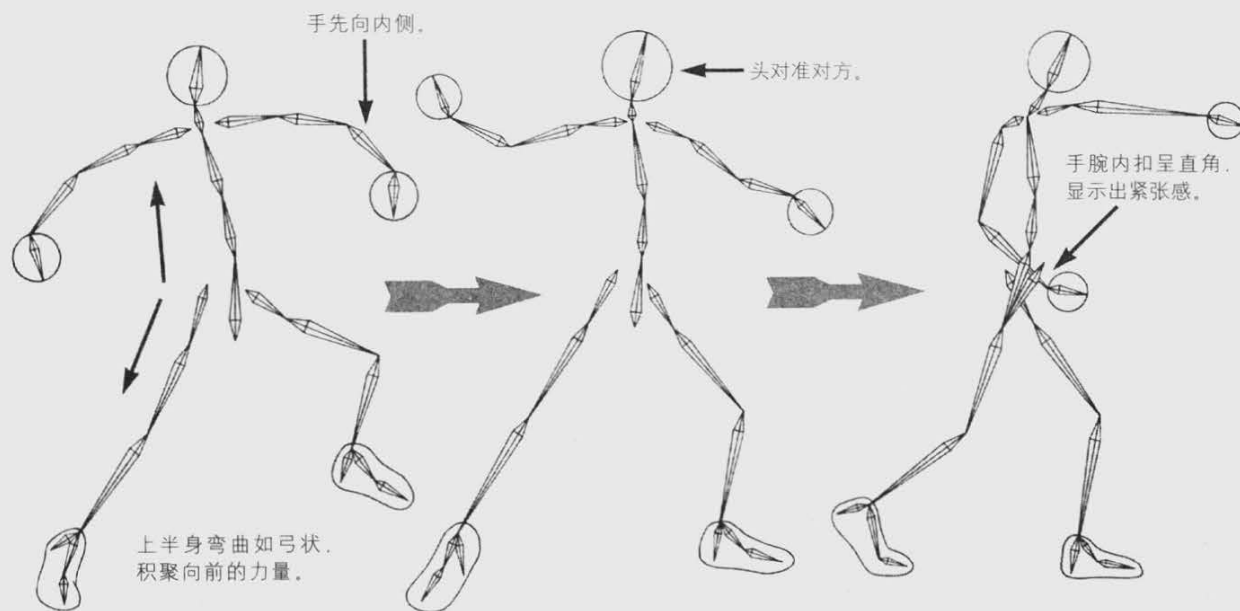
军裤的裤缝常被用来表现腿的方向。

体重一开始全部加在后面。为了显示出气势，向前脚移动。

重点!

这个动态使体重的绝大部分都施加在这条腿上，所以一定是弯曲的。

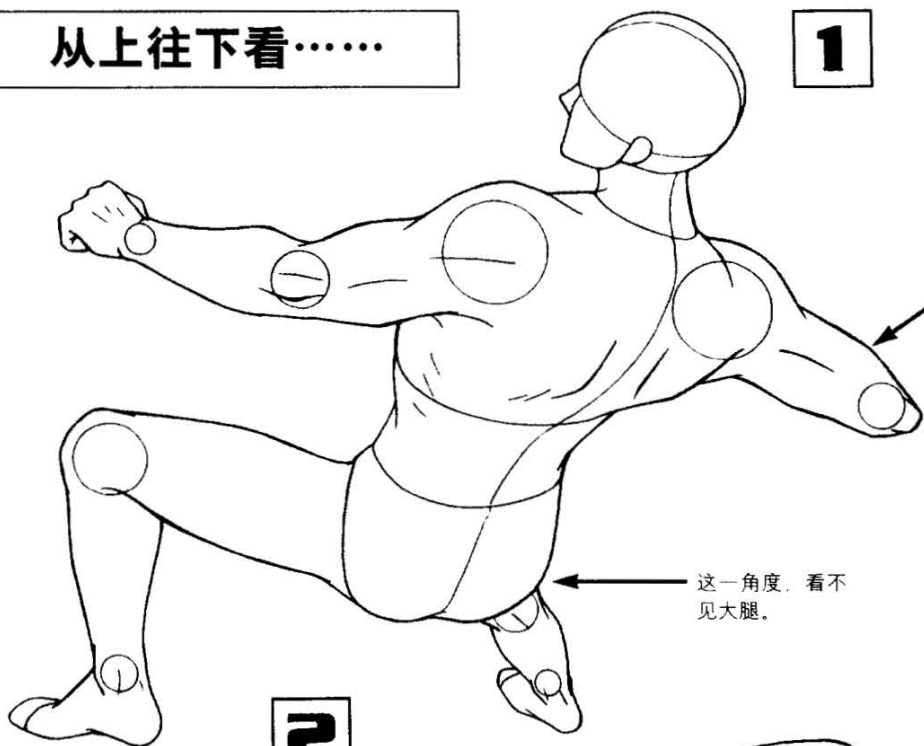
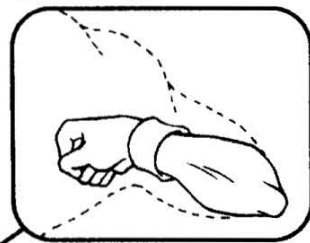
因为着地，重心转移，作为转动轴，这只脚要稳扎于地



从上往下看……

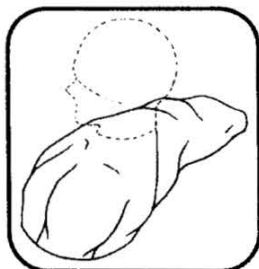
1

肘关节以下被挡住的部分，其动作姿态是这样的。



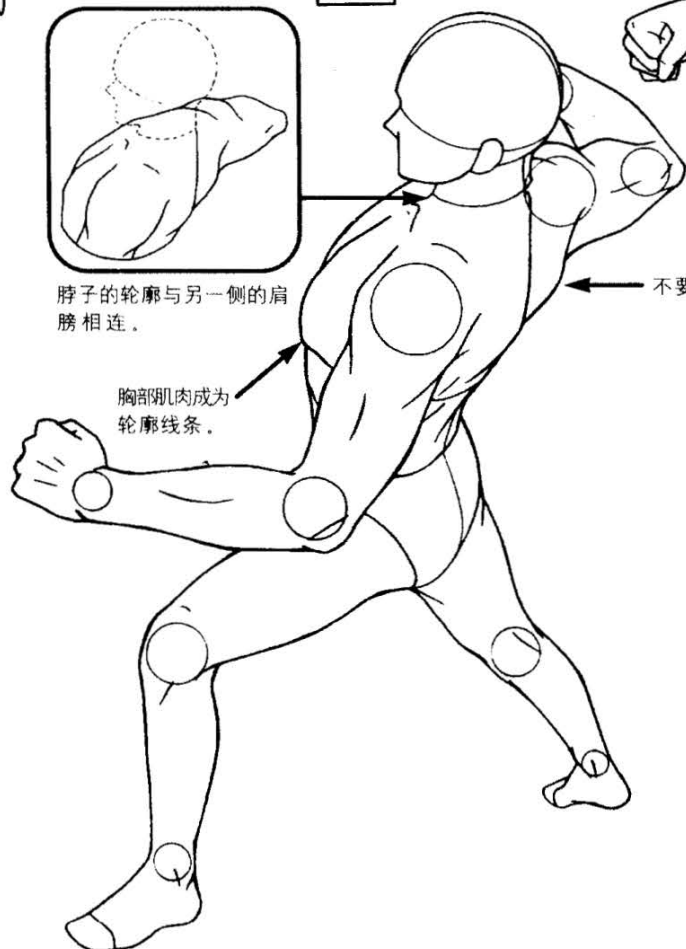
这一角度，看不见大腿。

2



脖子的轮廓与另一侧的肩膀相连。

胸部肌肉成为轮廓线条。



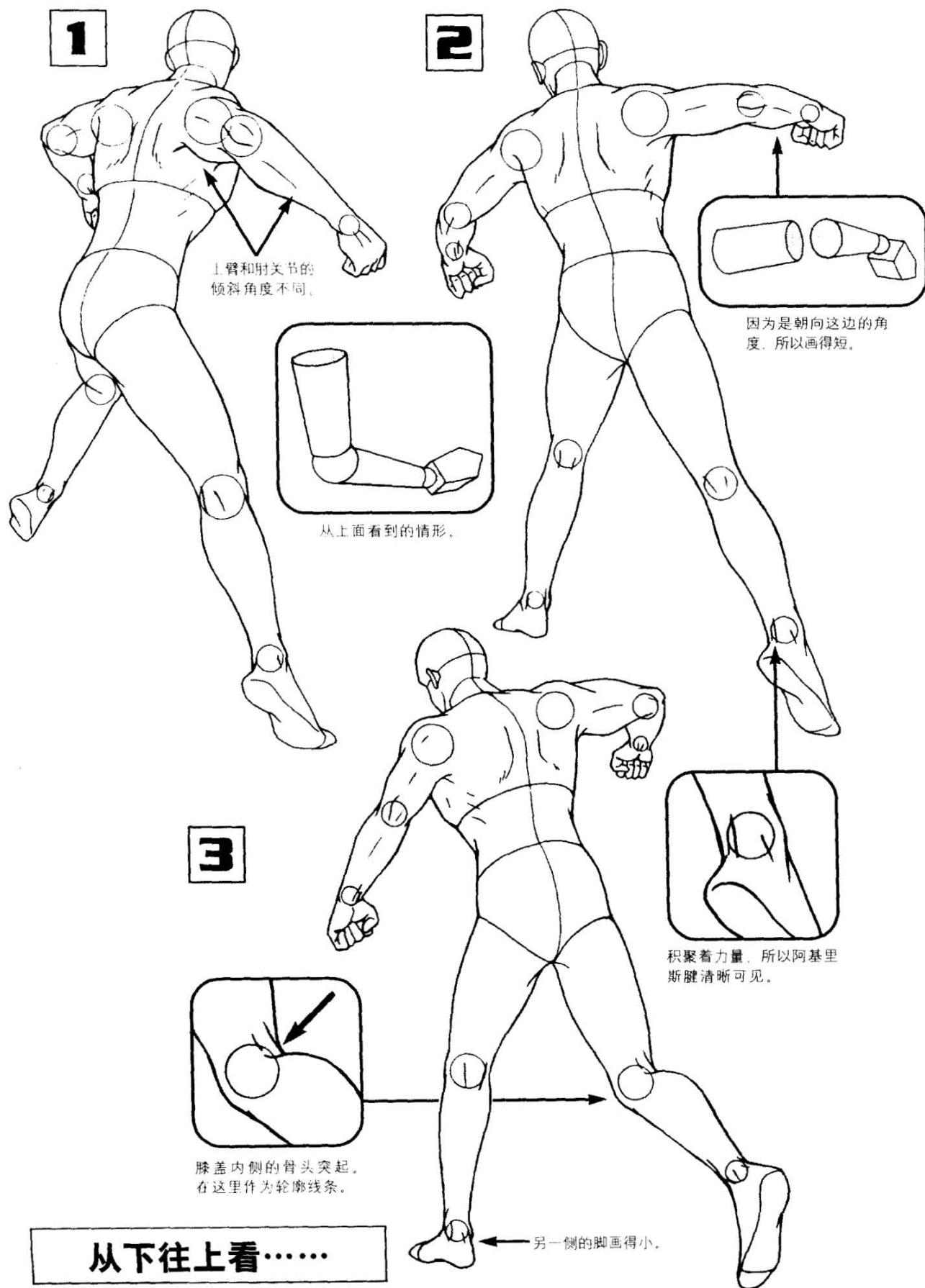
不要忘了突出肩胛骨。

3

头发的分界。

由于是朝下看的角度，越靠近腹部越小。



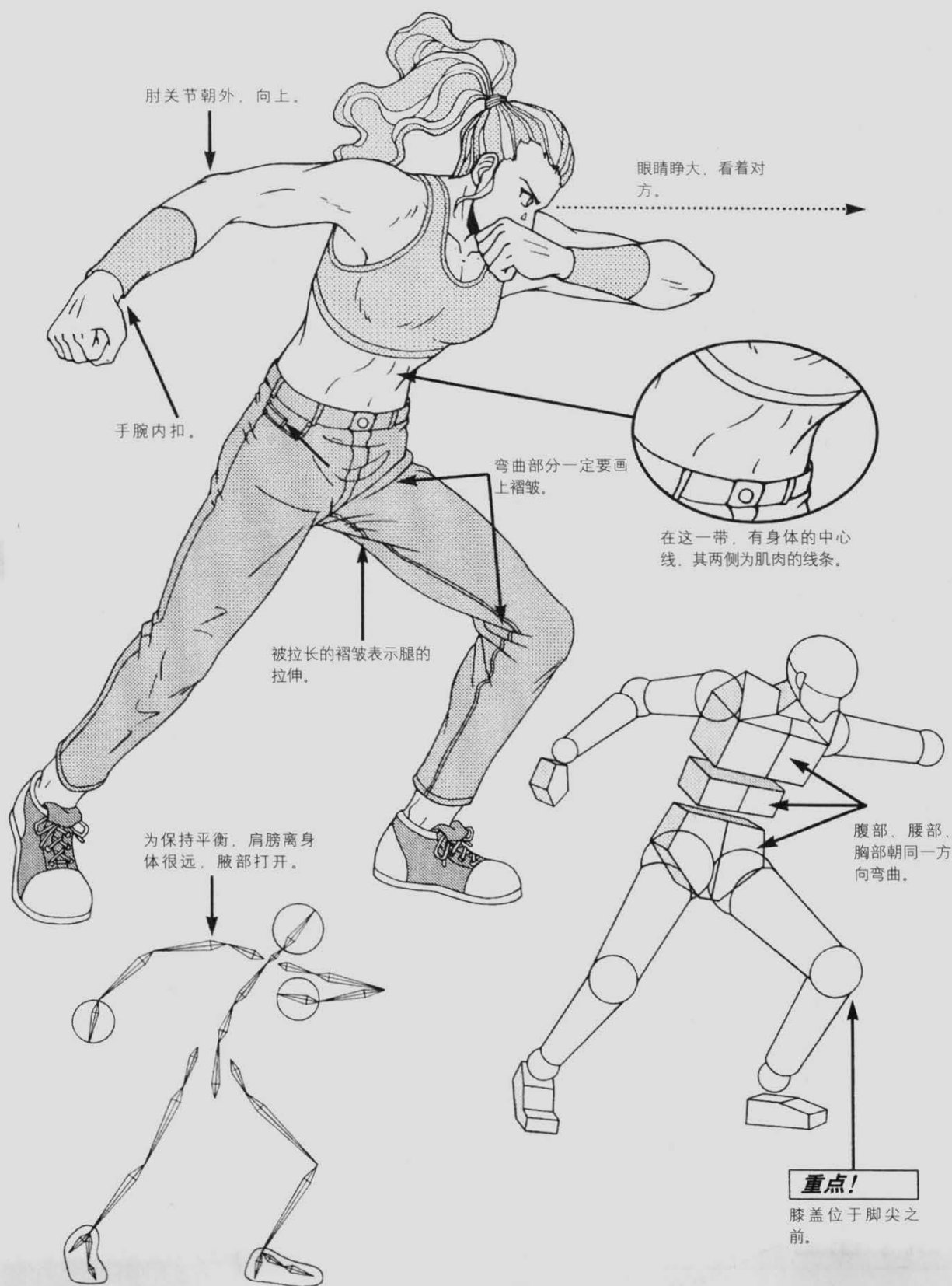


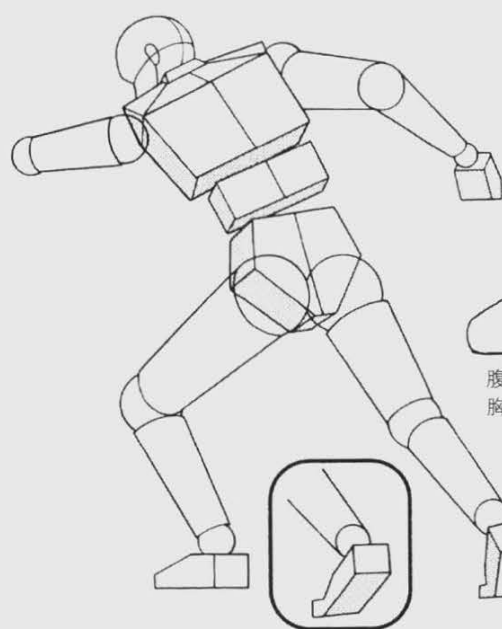
肘部攻击

基本动作

竖起肘关节使其平转攻击对方。

是攻击范围比拳小，但威力较大的攻击法，其图画颇具气势。





腹部轮廓的上面是
胸部的轮廓。

注意和笔直抬起
脚跟时看上去的
不同之处。



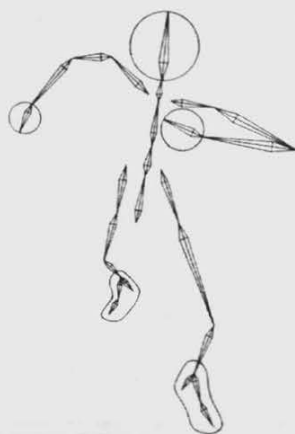
受膝盖的牵拉，
裤边向上，露出
脚踝。

重点！

为了支撑上半身
的体重，膝盖深
曲。

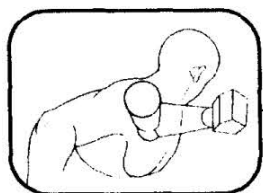


两脚的脚尖朝外维持
平衡。

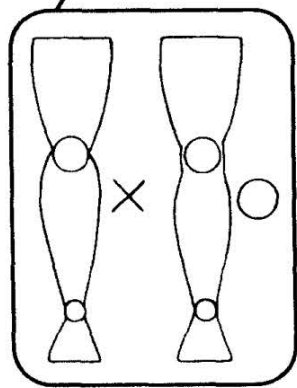


腰的这一部分与
胸部重叠，看起
来较短。

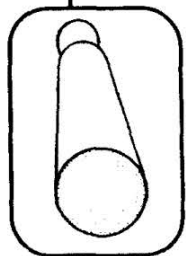
从上往下看……



左手肘关节以上部分被挡住了。确认一下肘关节与肩膀的位置。

**重点!**

小腿处的隆起。不是从膝盖处就开始的,而是在稍微向下处开始



把手臂看成朝向这边的风柱体。

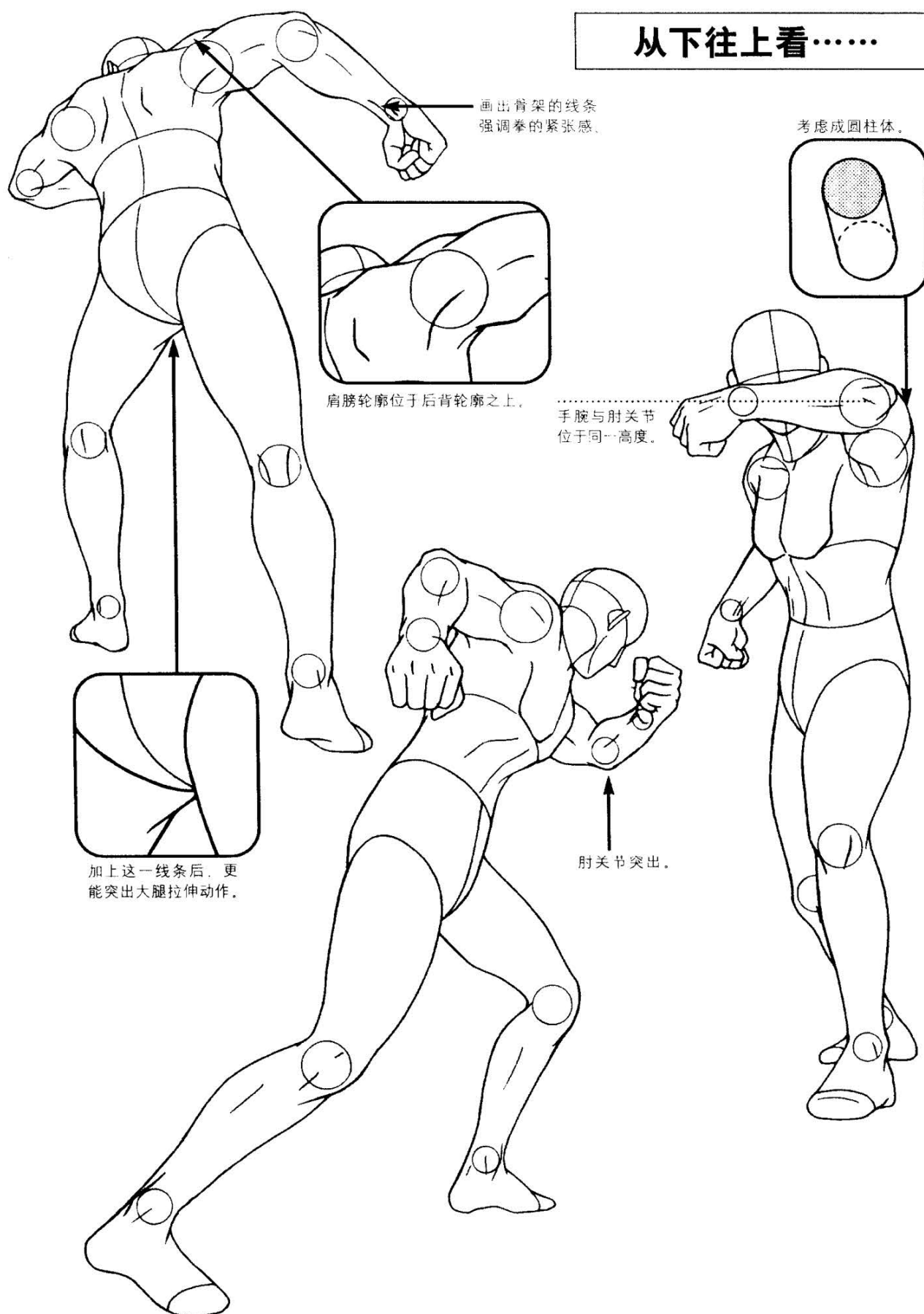
这里的肘关节前进。

注意中心线的弯曲。

透视的缘故。这一侧的肩膀较小。

向后伸的手。大拇指位于外侧。紧握成拳。

从下往上看……



手关节锤击

基本动作

双手合拳放于脑后，是强有力的动作。适合身材高大型的人物。
能使对方人物一下子崩溃倒地。

1

由于眼睛朝下看着对方，所以呈俯视状。

肘部突出的骨头的轮廓。

胸部轮廓的线条一直延伸至手臂中。

后边(从上方看到的)的腿上画上向下的褶皱。

为了支撑体重，双只脚分别朝向不同的方向，以维持平衡。

从腰开始大幅度往后仰。

2



脸部旁边不要忘记画上肩膀的线条。

胸部向下倾斜。

背部弯曲，但头部向前
固定不动。

实际上只是一瞬间的动作。
这里用画来分解。

为支撑体重，深
屈。

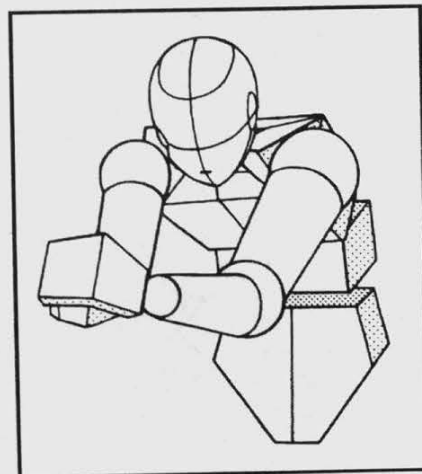
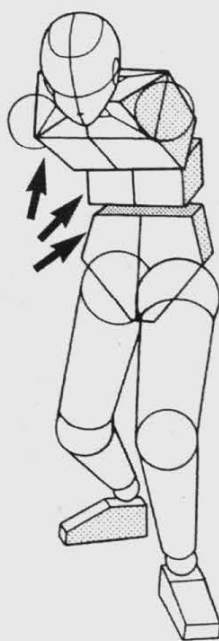
重心位于这里。→

露出肩的上部。

3



故意将手指略为错开，以使
其表现自然。关节的线条要
比轮廓线细。

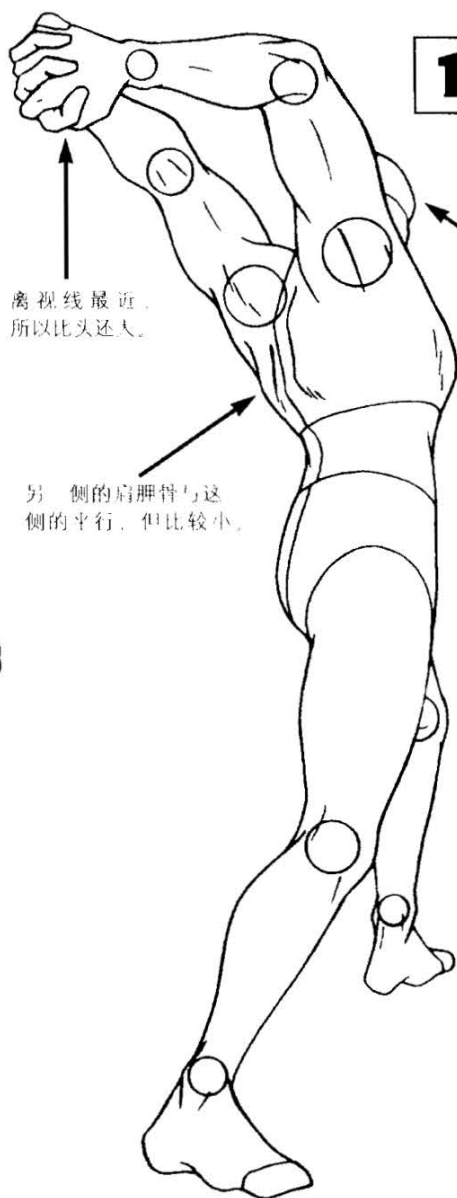


手臂呈圆柱形，朝向这一边。
右手的肘关节以下无法看到。

上半身被手臂遮住一部分，
而且越往上越向下弯曲。

脚尖向外，更
有力量感。

斜看……



1

下颌是低着的
所以只看见前额

2

3

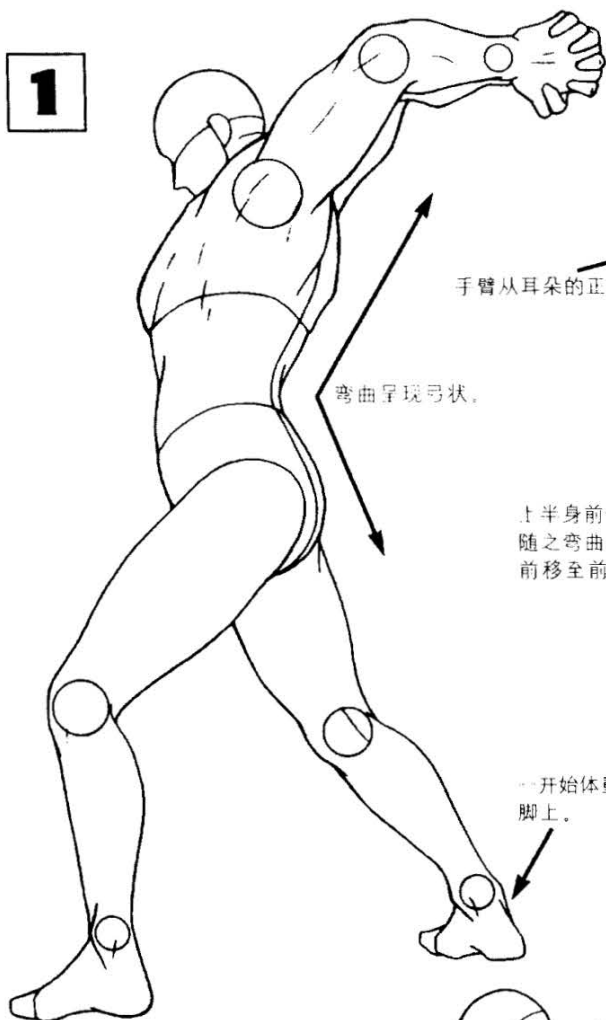
根据透视法的
原理, 位于最远处。

重点!

前后两脚交叉成一定角度, 表现出强有力的平衡。

从正侧面看……

1



手臂从耳朵的正侧面通过。

弯曲呈现弓状。

上半身前倾。膝盖随之弯曲。重心也前移至前腿。

一开始体重加于这只脚上。

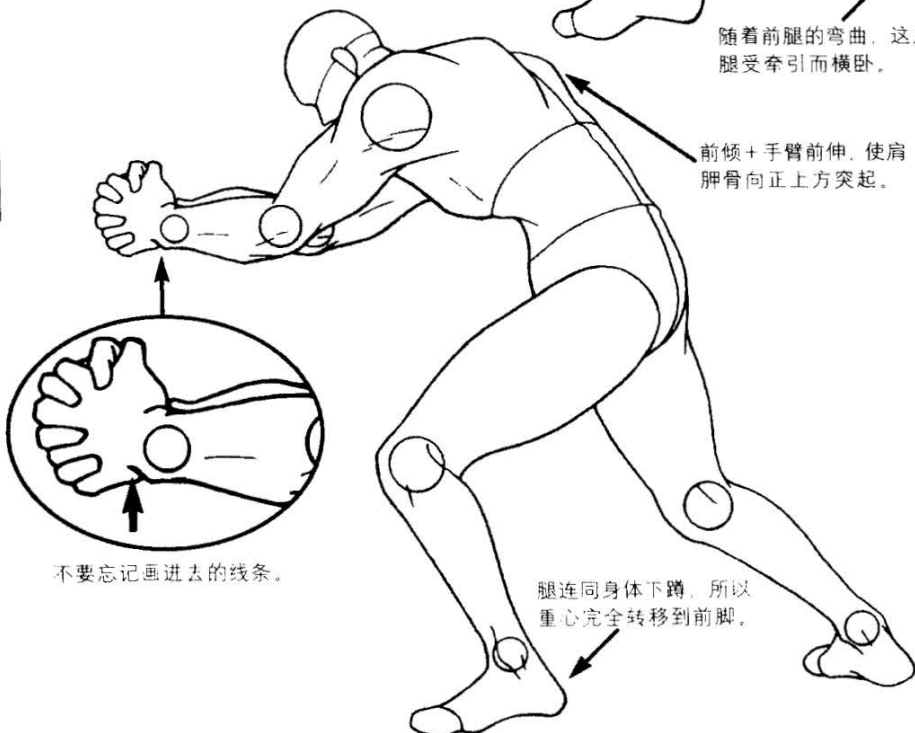
2



肩胛骨隆起如山状，其顶点略高于胸部肌肉突出的顶点。

随着前腿的弯曲，这只腿受牵引而横卧。

3



前倾+手臂前伸，使肩胛骨向正上方突起。

不要忘记画进去的线条。

腿连同身体下蹲，所以重心完全转移到前脚。

上钩拳

基本动作

从下往上攻击，气势十足的拳。强调弯屈的形体动作，作为定格的动作也有很不错的效果。适合肌肉发达的人物。



3

肘关节骨线比轮廓线细。

臀部过于突出，
会破坏平衡。

拳心向上。手指根部对准对方。



4

重点！

胸和腰的方向不同，
用横截面图区分。

胸的横截面图



腰的横截面图



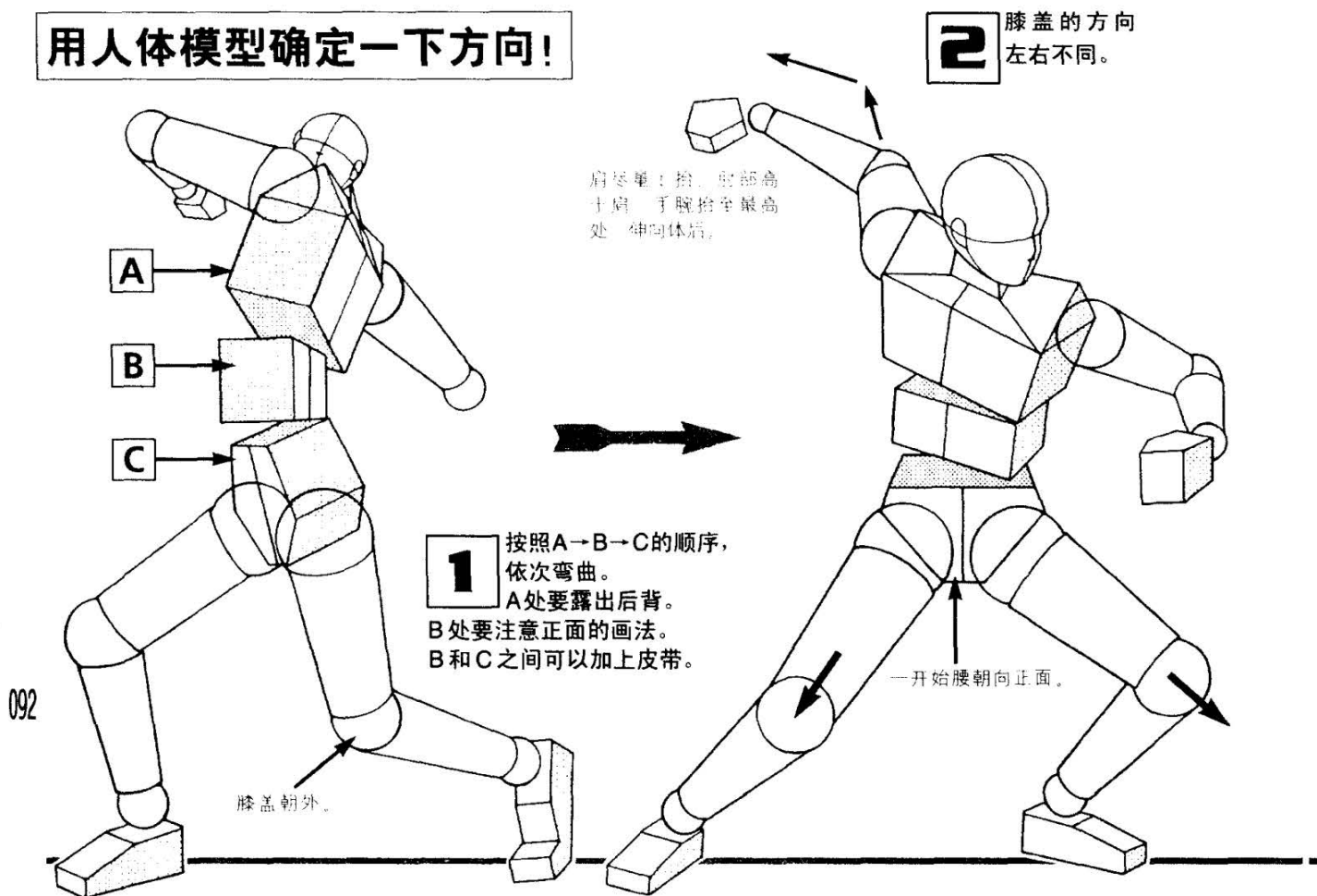
添入2-3条细线条
表现肌肉。

膝盖向前伸出，
保留轮廓线。

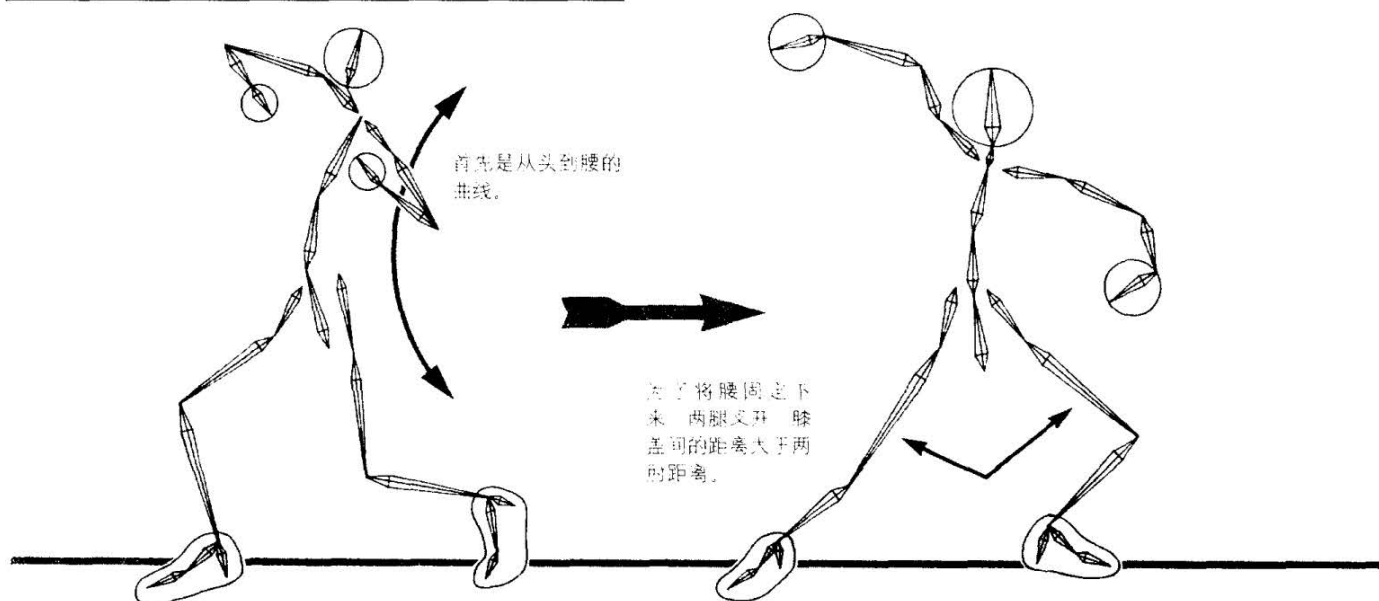
鞋子上也必须画
上褶皱，否则就会
变成不自然的画。



用人体模型确定一下方向!

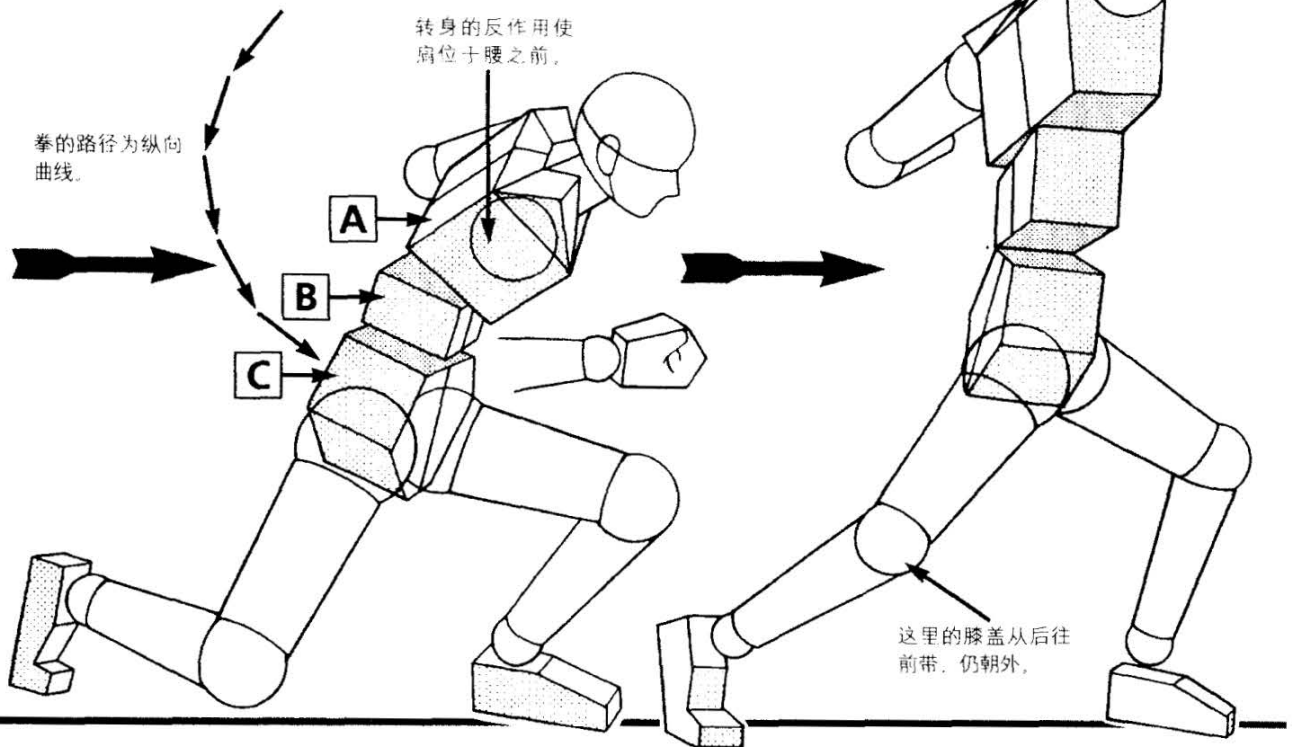


用骨骼模型确认背骨的曲线!



3 这里用序号代替各部位。在一挥而下的手臂的作用下，身体以肩→腰→腹的顺序弯曲。在腹部还可看到正面部分。

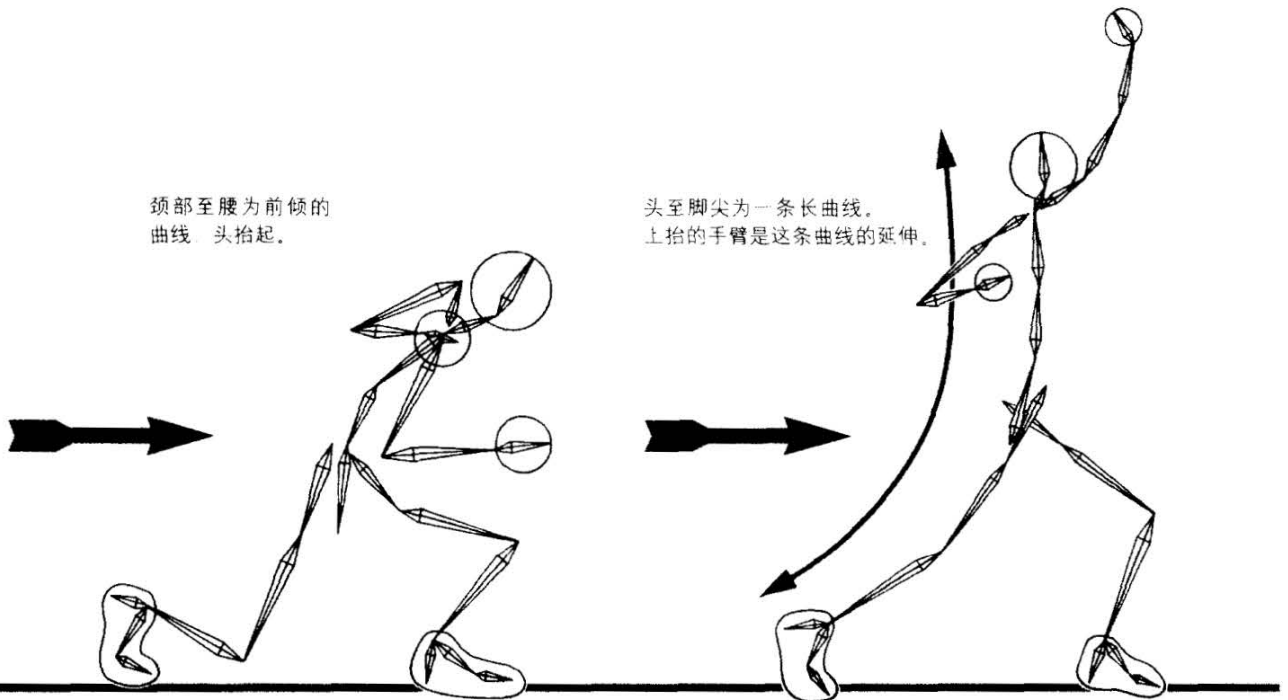
4 动作结束的姿势与开始时方向完全相反。



093

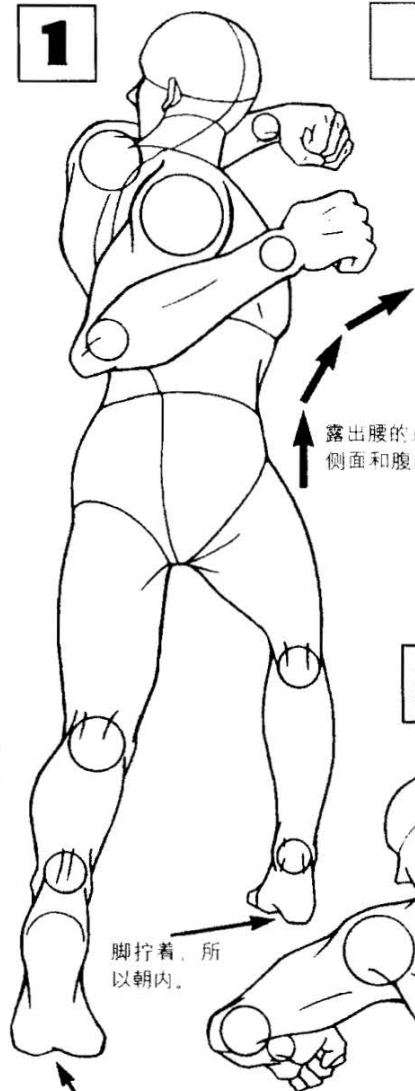
颈部至腰为前倾的曲线。头抬起。

头至脚尖为一条长曲线。上抬的手臂是这条曲线的延伸。



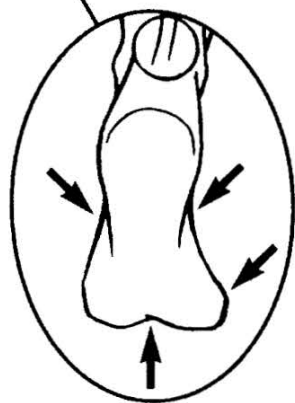
1

从反方向来看……



露出腰的正反方，胸的侧面和腹的中间部分。

脚拧着，所以朝内。



要记住哦!

确认各部分的位置关系。脚后跟用伸入脚背的线条表示。脚趾底部的鼓起用伸入大脚趾侧面和小脚趾侧面的线条表示。

3

喉部线条笔直，头向上抬。

锁骨与脖子周围的线条大致平行。

从下往上看，肌肉为向下的曲线。

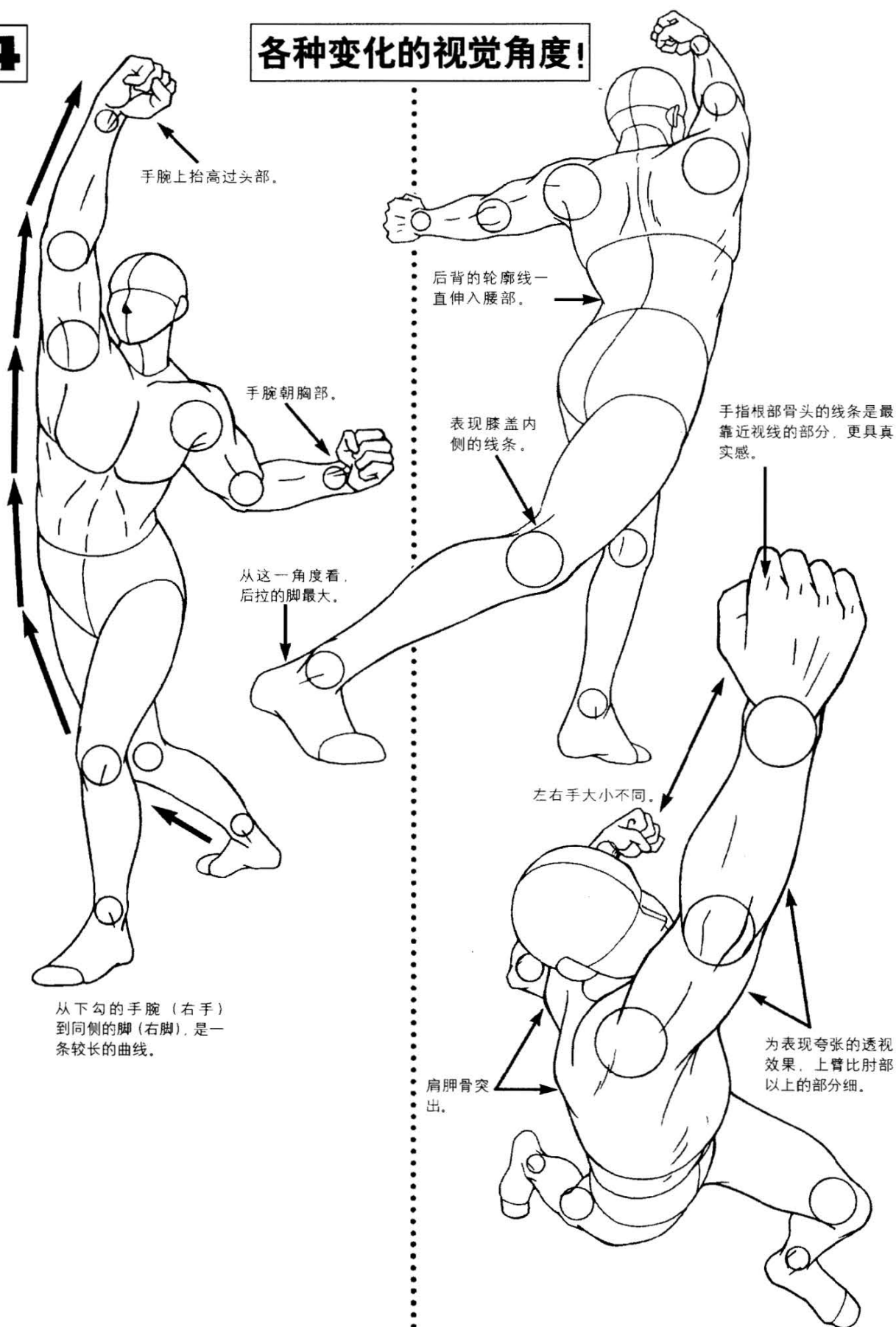


小腿的线条稍微伸入。

从这一角度来看，脚踝轮廓的线条几乎没有突出，用内侧的细线条表现。

4

各种变化的视觉角度！



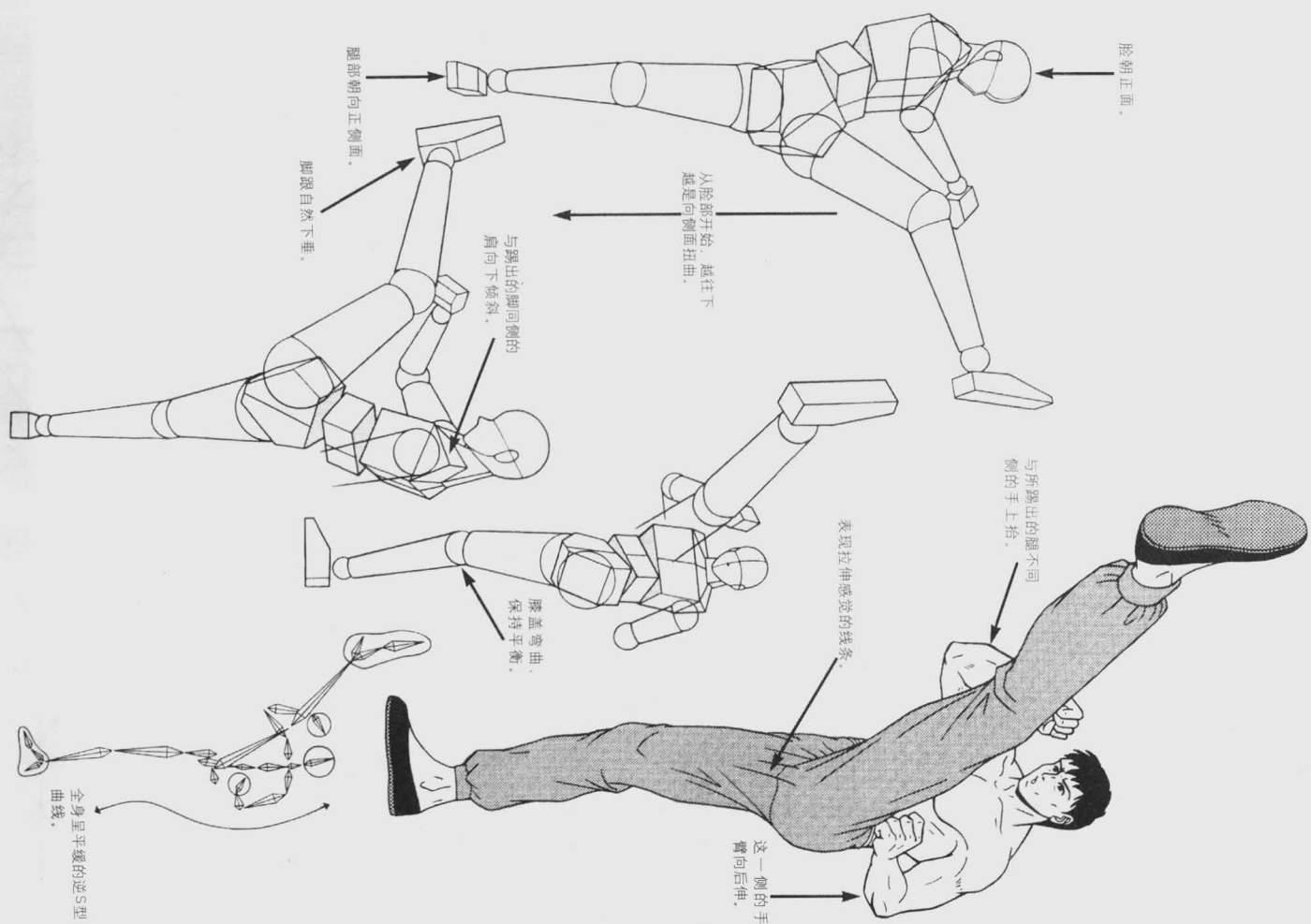
用脚攻击对方，带来伤害的动作。在此性质上，单腿站立姿势较多。而就“绘画”而言，可以说比超难度动作还要难画。如果身体重心错位，看起来就会给人快要倒下的感觉，而人物自身也会给人弱不禁风的印象。比起踢起的腿，更要注意站立的腿。

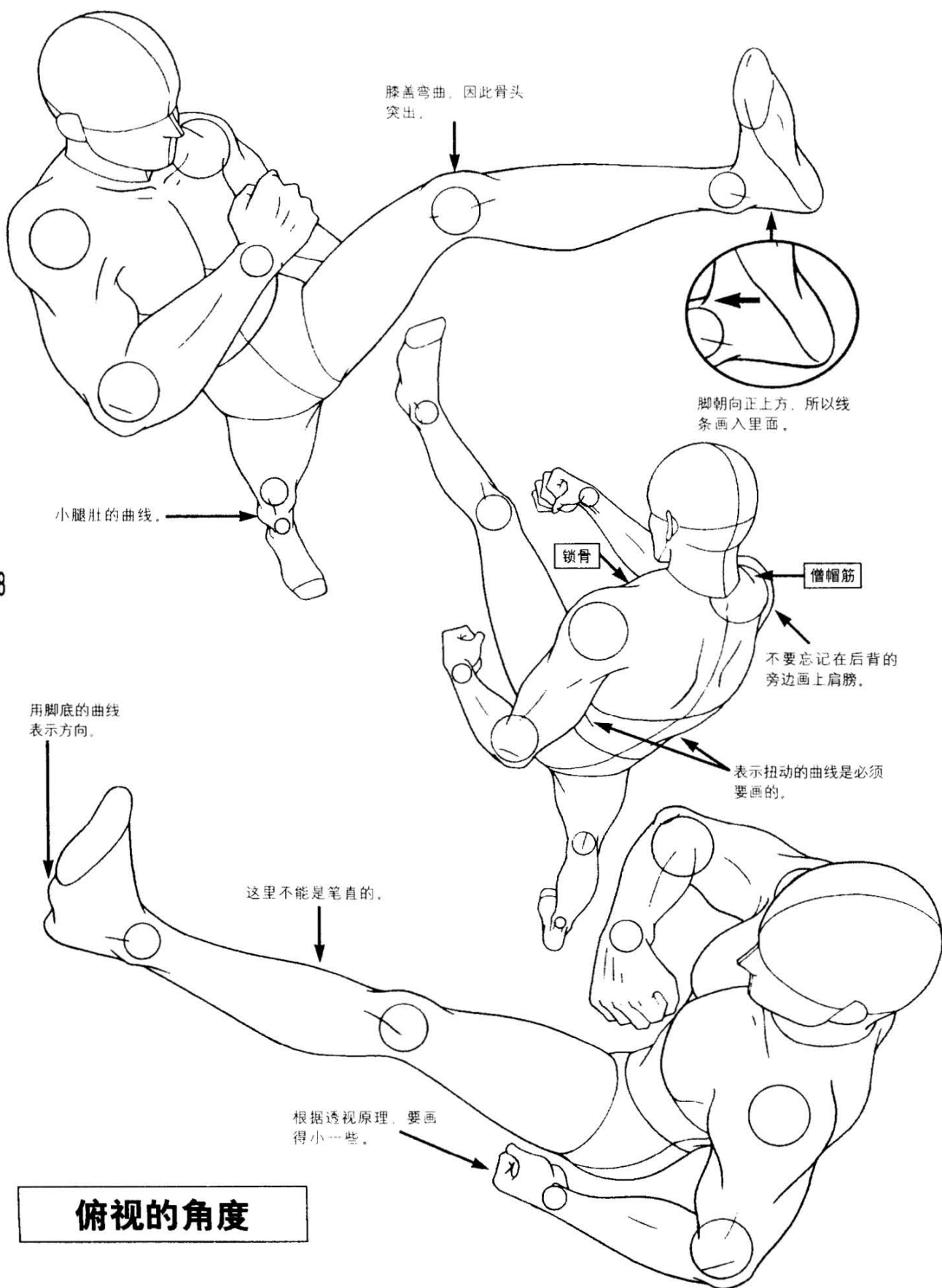
脚尖上挑

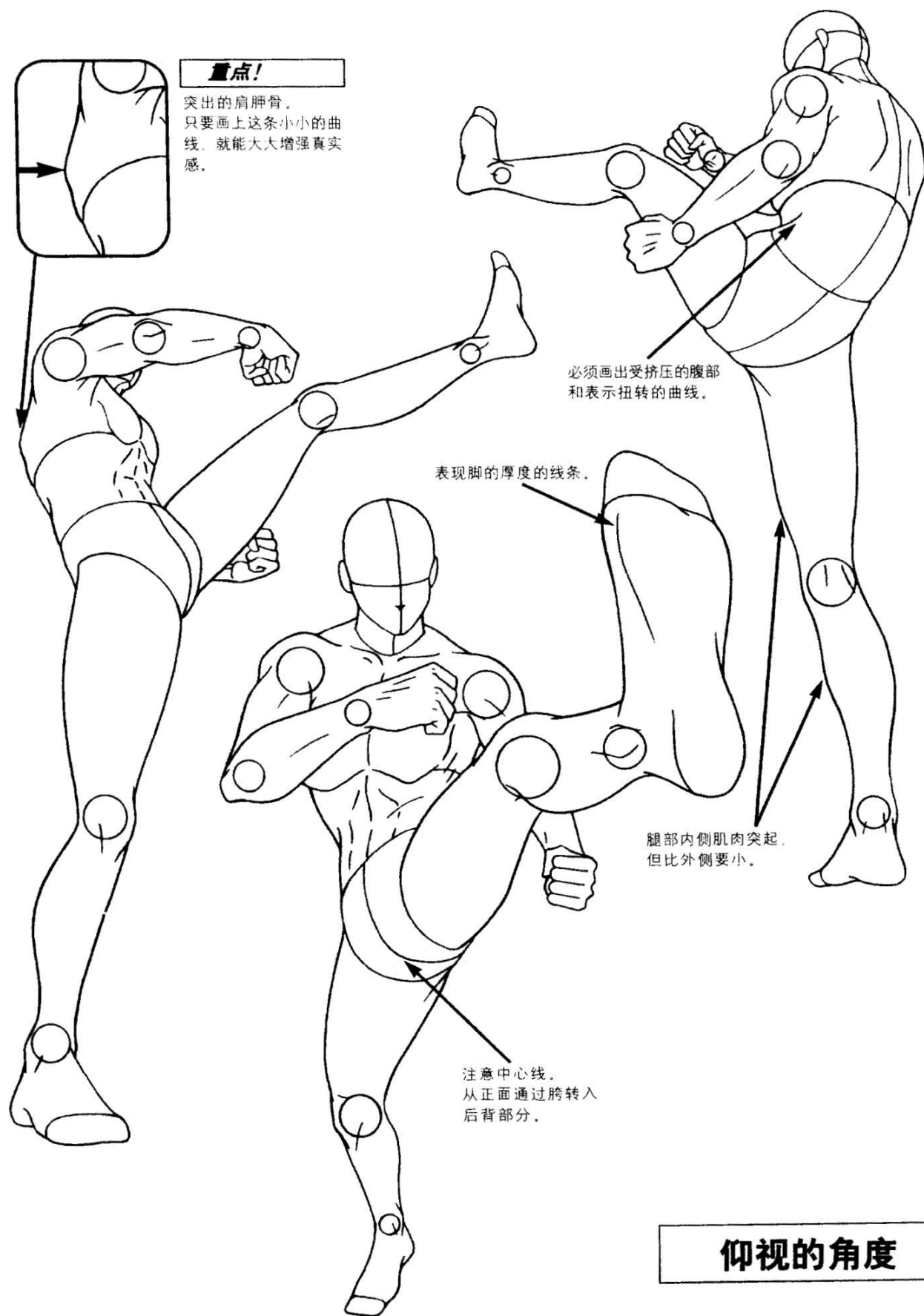
基本动作

脚向上挑起，用脚尖攻击，对手处于正面时非常有效。因为不是很惹眼的动作，用于踢飞东西之类。









低踢

基本动作

踢对方的脚底，使其失去平衡的攻击法，虽然不起眼，但这一动作能对对方造成连续伤害，有实用价值，而且与更厉害的动作技巧一起使用时，效果更佳。

1

做踢腿动作的腿，其同侧手臂后伸。

100

拳部线条接近直线，给人感觉强而有力。

转动幅度要大，才能看得明显。

看着踢腿的方向（对方的脚下）。

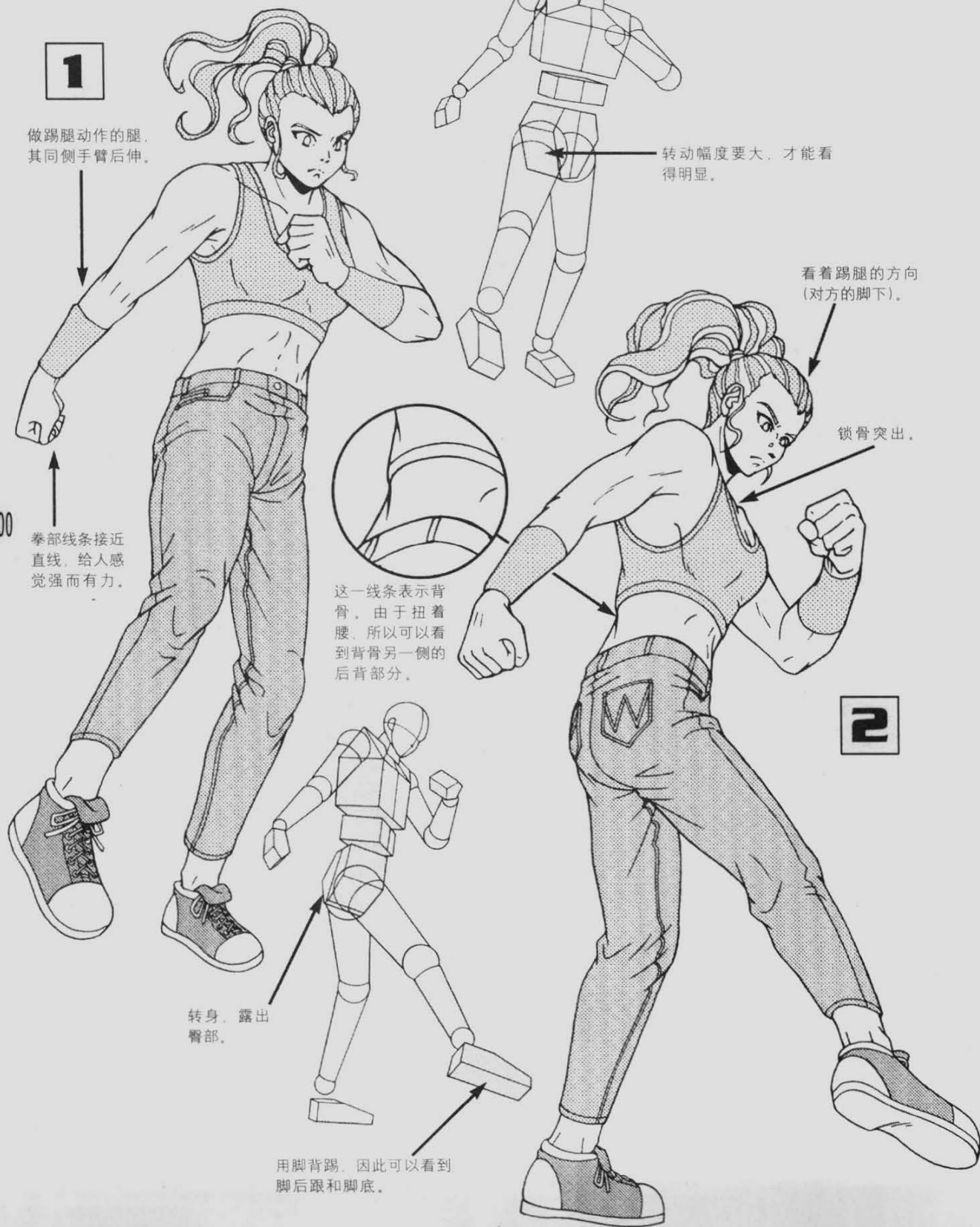
锁骨突出。

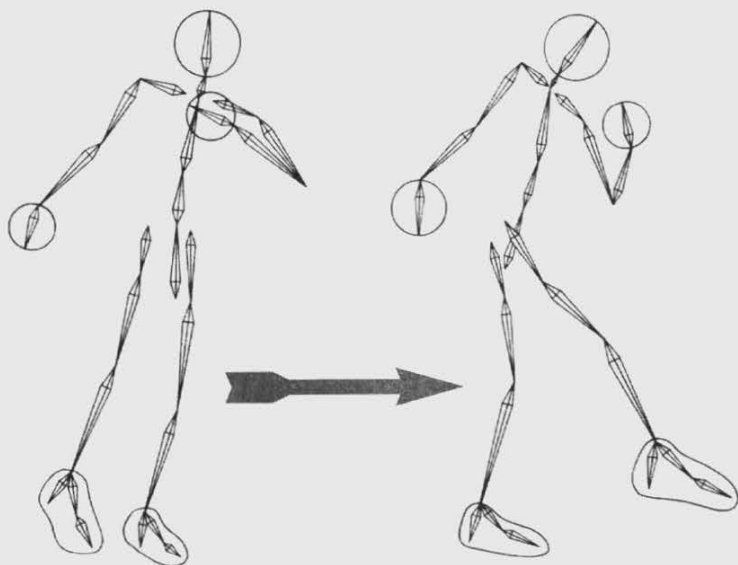
这一线条表示背骨。由于扭着腰，所以可以看到背骨另一侧的后背部分。

转身，露出臀部。

用脚背踢。因此可以看到脚后跟和脚底。

2



**重点!**

与踢起的腿不同侧的手臂向下倾斜！
由于右腿踢出，左肩稍稍下倾，身体呈松垮的S型曲线。

从正面看……

另一侧的肩
有一半左右
被脸部挡住。

角度为从上到下，
因此处于下方的右
手比左手要小。

肩和腰的方
向不同。

把腿考虑成圆柱形。

**重点!**

左右两脚不能画成一样大小。
在远处的一定要画得小一些。



背部姿势

在人物背后，稍稍仰视的角度。同伴或受保护的女孩的视线角度。



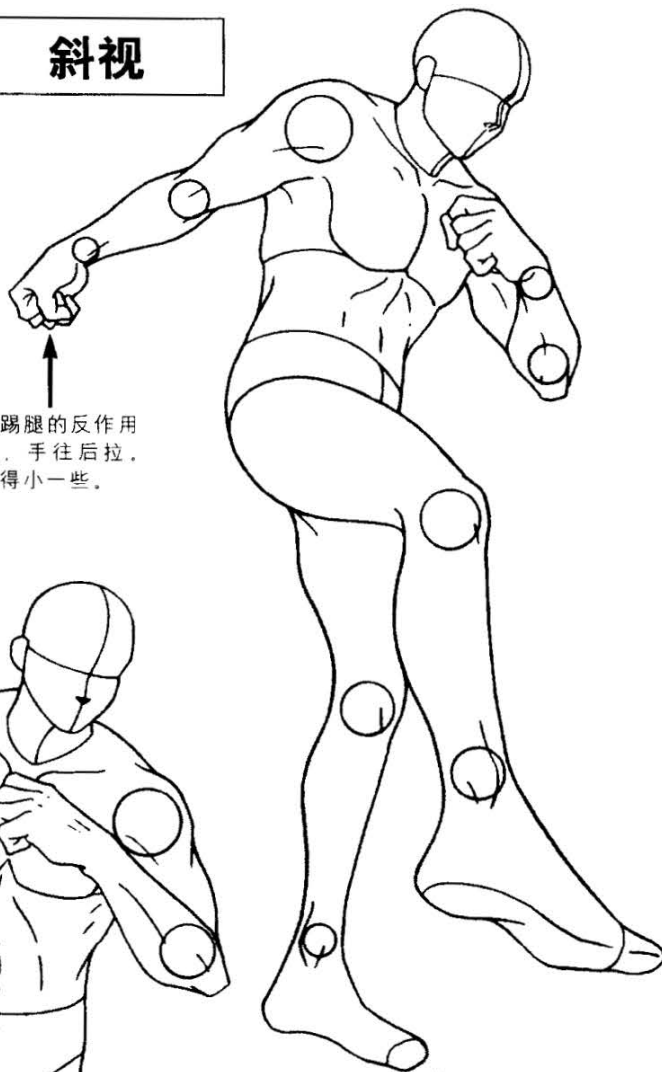
背部线条是表现扭身动作的有效途径。试使用衣服的褶皱等。

不要忘记膝盖内侧的线条。

踢出的脚要画得小，使人感觉在远处。

斜视

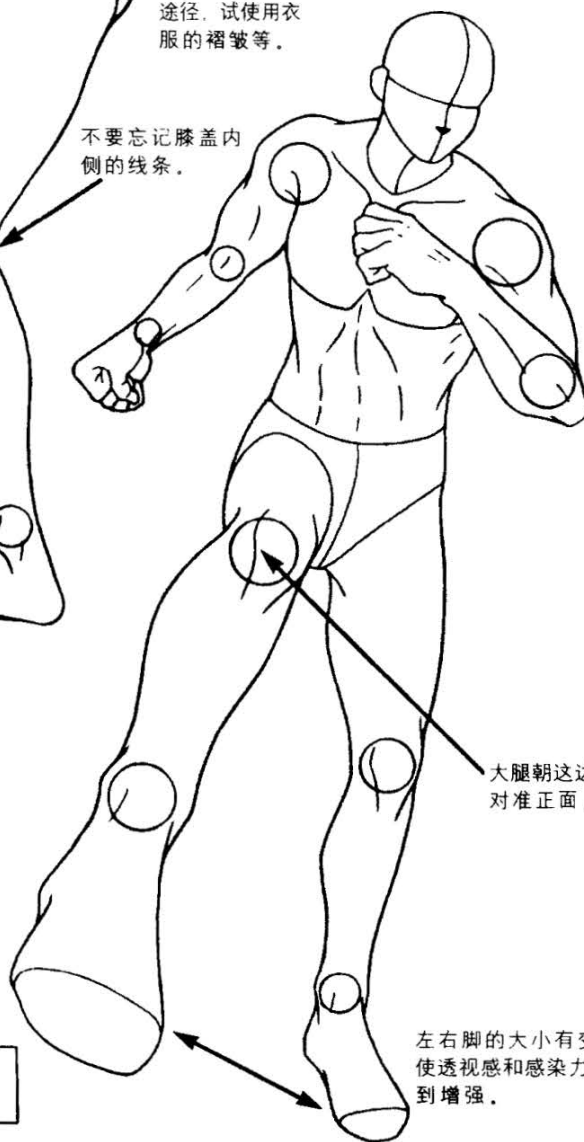
在踢腿的反作用下，手往后拉，画得小一些。



大腿朝这边，呈圆柱形。膝盖对准正面，所以画成圆形。

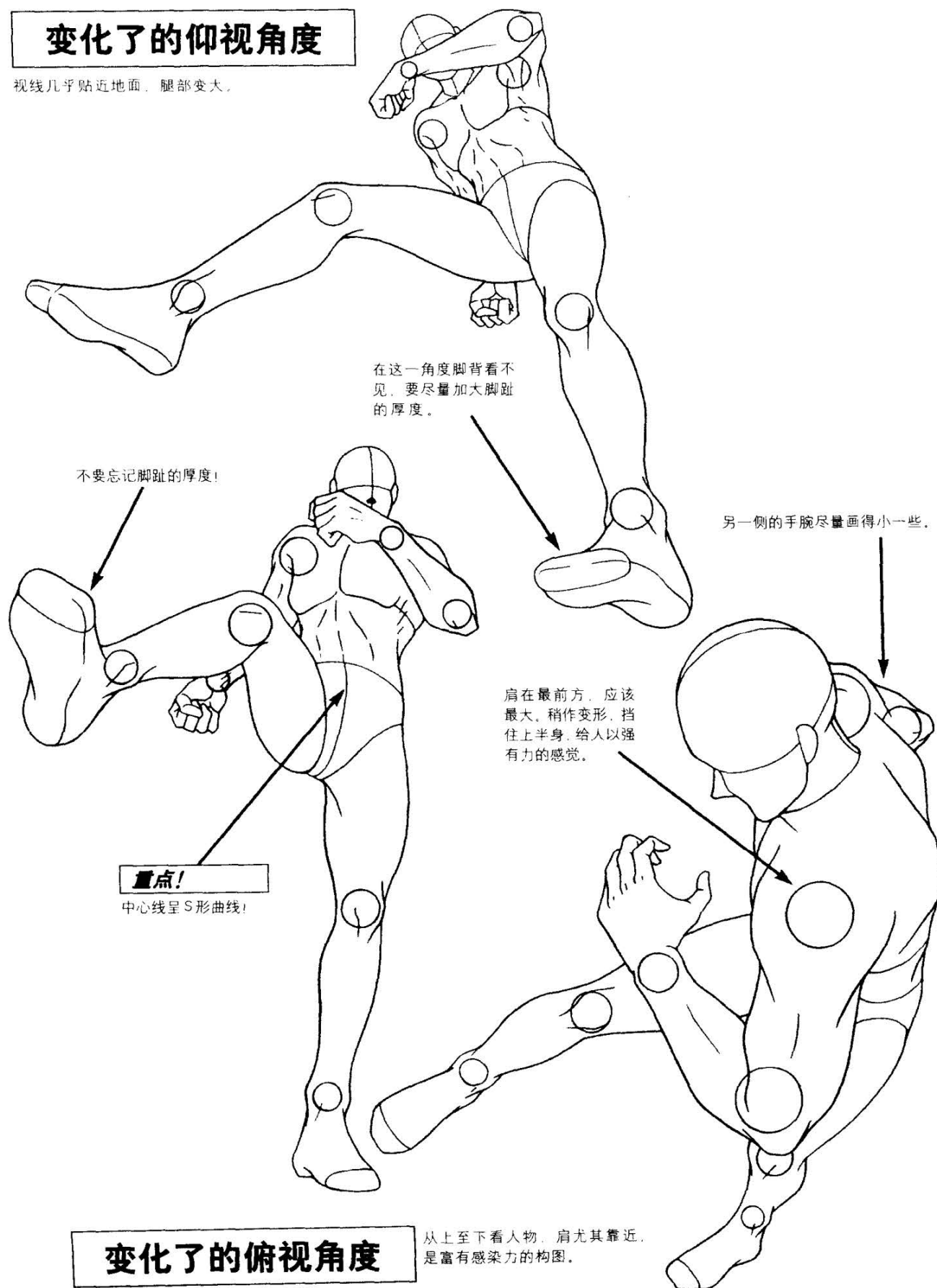
左右脚的大小有变化，使透视感和感染力也得到增强。

从正面看



变化了的仰视角度

视线几乎贴近地面，腿部变大。



103

变化了的俯视角度

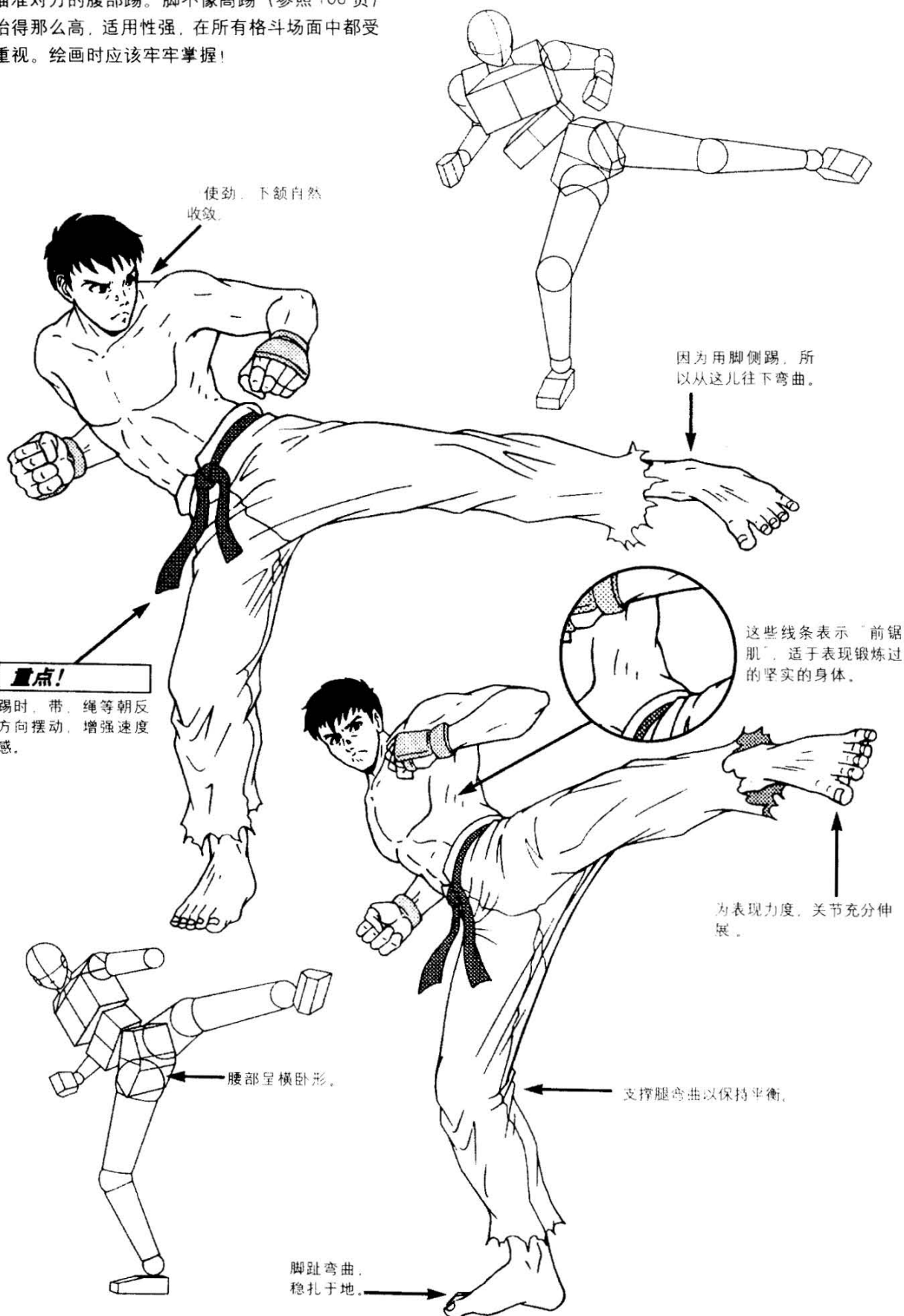
从上至下看人物，肩尤其靠近，是富有感染力的构图。

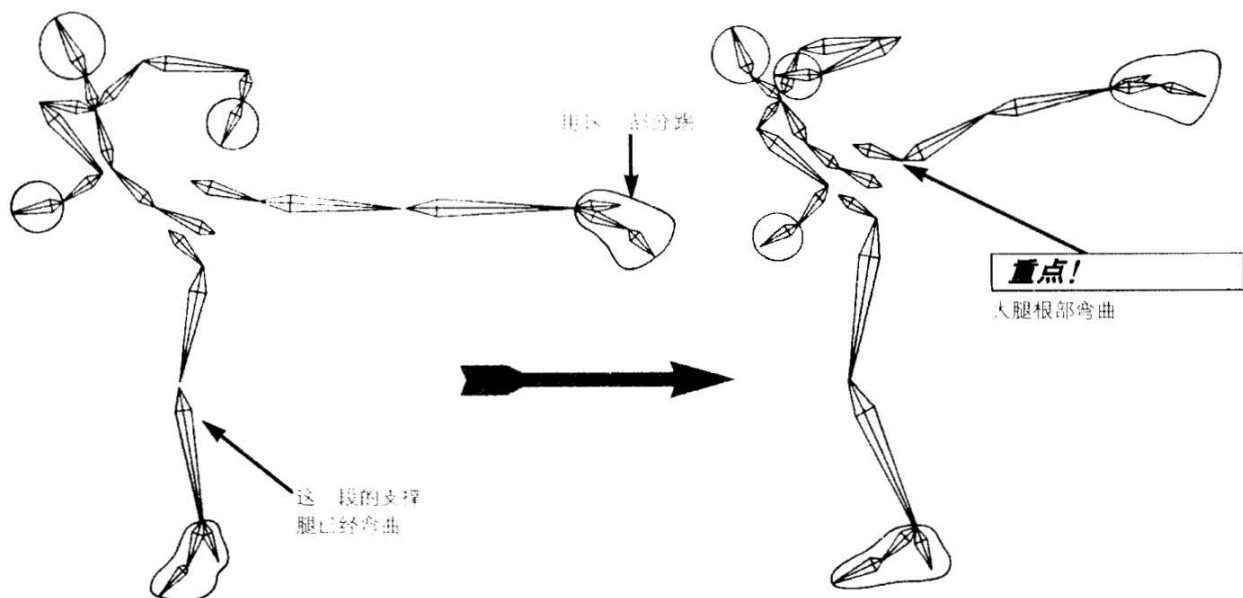
中踢

基本动作

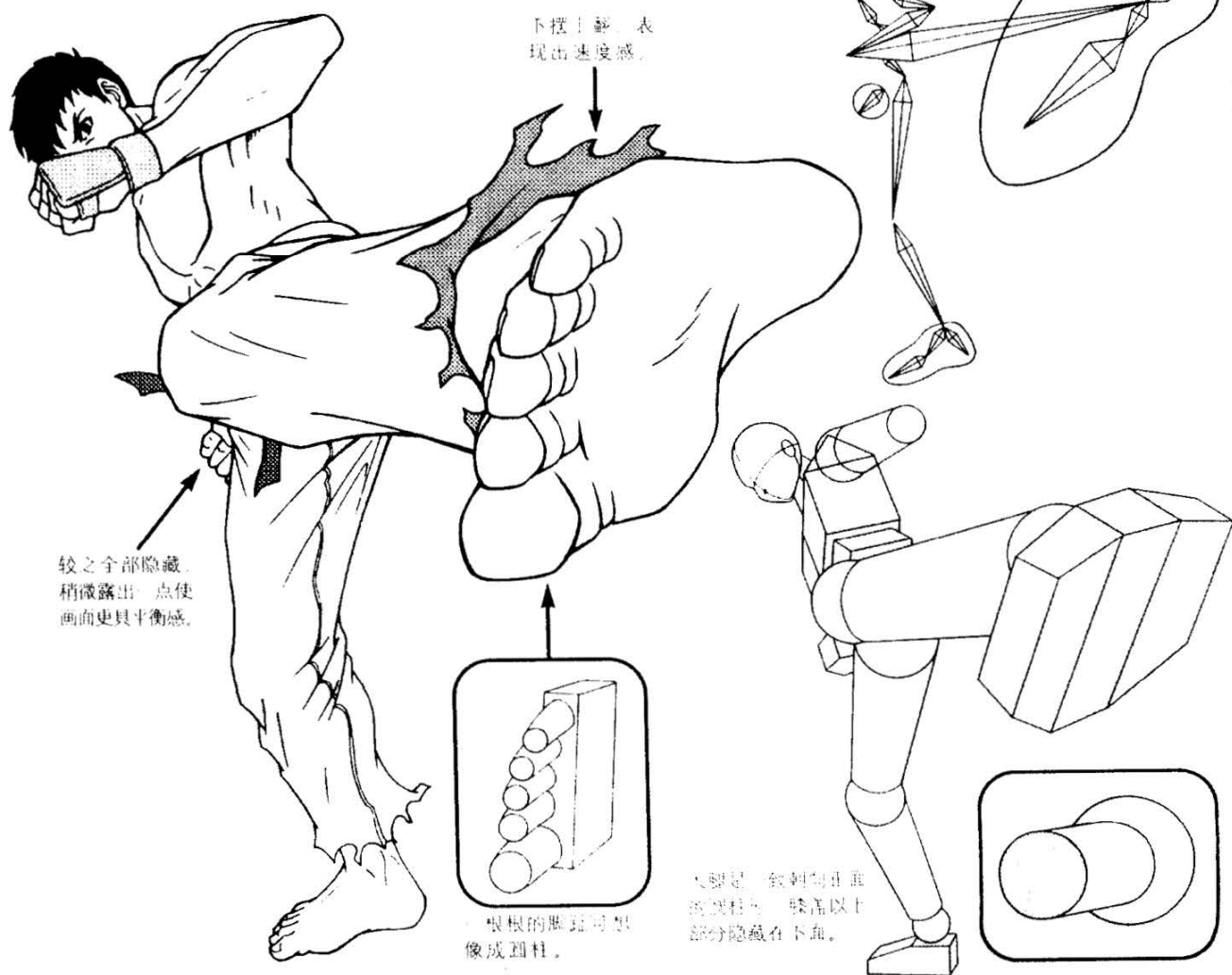
瞄准对方的腹部踢。脚不像高踢（参照108页）抬得那么高，适用性强，在所有格斗场面中都受重视。绘画时应该牢牢掌握！

104





角度变化后的视觉效果



背部姿势

两手握拳朝向身体外侧，像大猩猩一样打开双肘。

由近及远，
逐渐变小。

不要画成连贯的肘部线条。

用这条线来表现
三角肌。

用关节部位的线条
来突出“拳”。

如果从这个角度观
察的话，头的下半
部就看不到了。

不要忘记画出脚背下看得
见的脚趾。

变化了的仰视角度

重点！

能否巧妙的画手非常关键。无论是从下还是从下观察，都应准确画出手的动作。



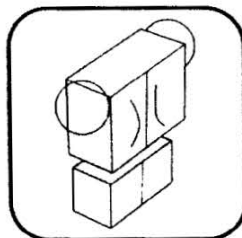
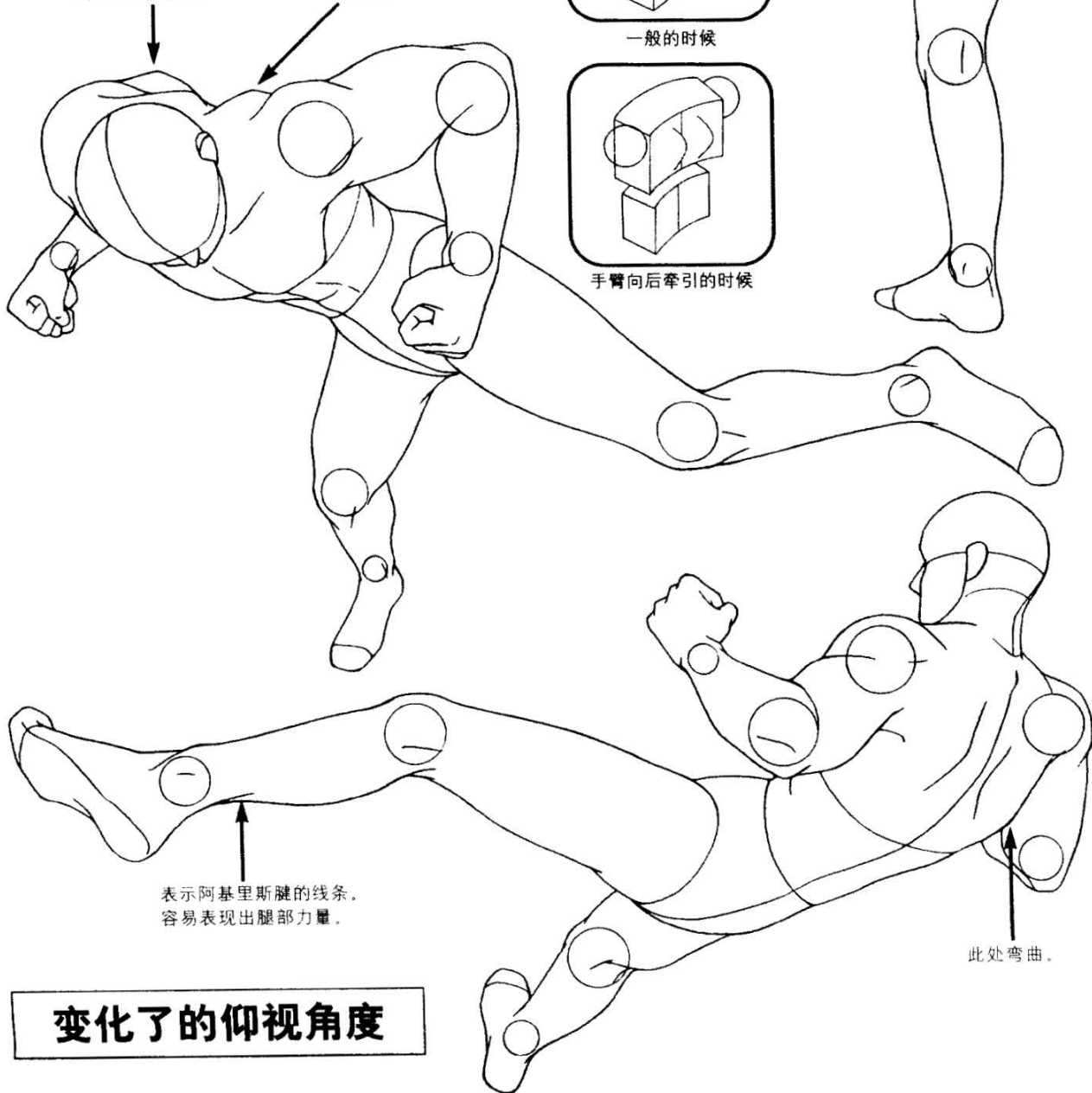
从上面观察



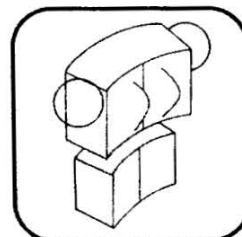
从下面观察

不要忘记高出后背的右上臂线条。

两臂后引，肩胛骨特别突出。



一般的时候



手臂向后牵引的时候

表示阿基里斯腱的线条。
容易表现出腿部力量。

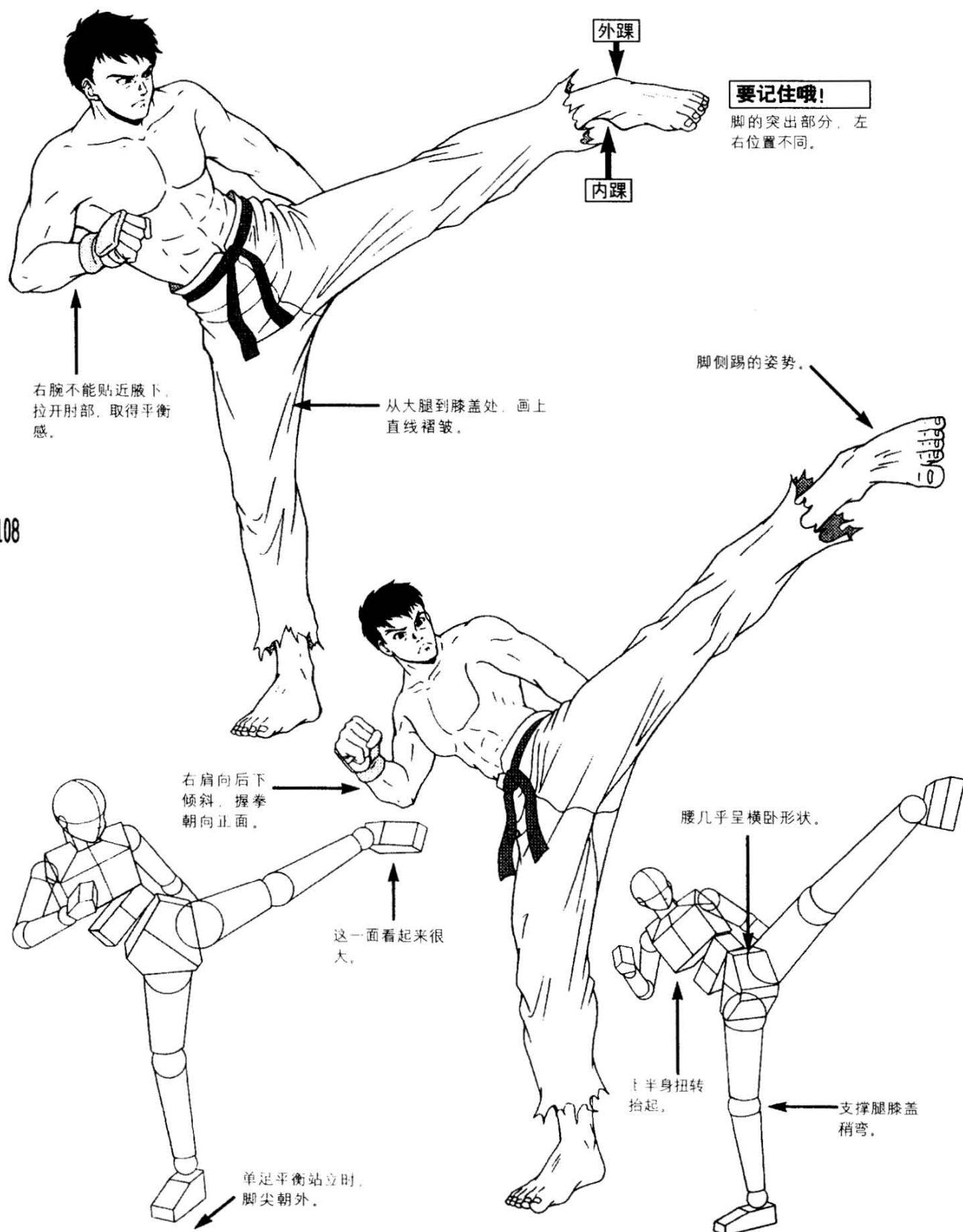
此处弯曲。

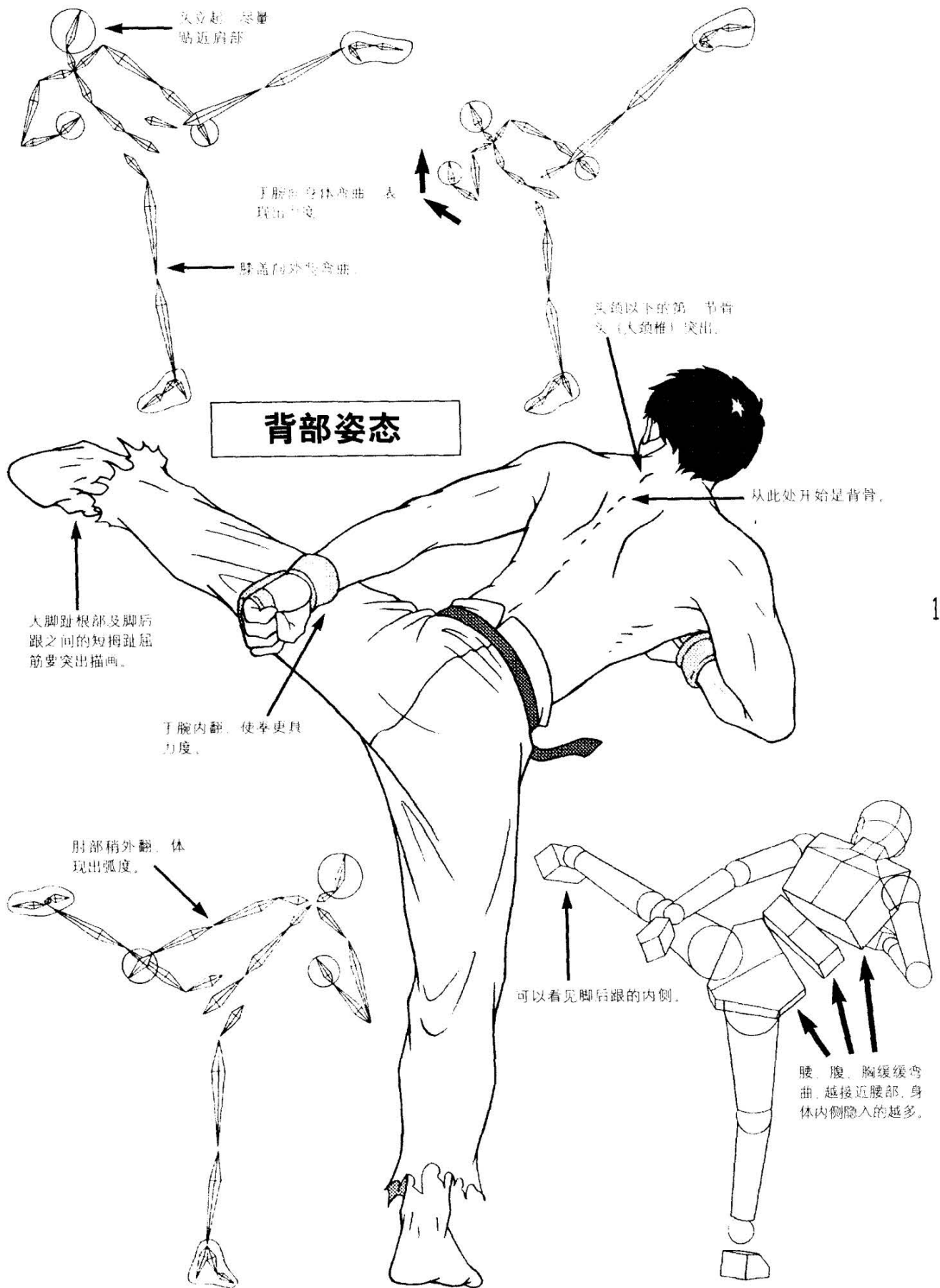
变化了的仰视角度

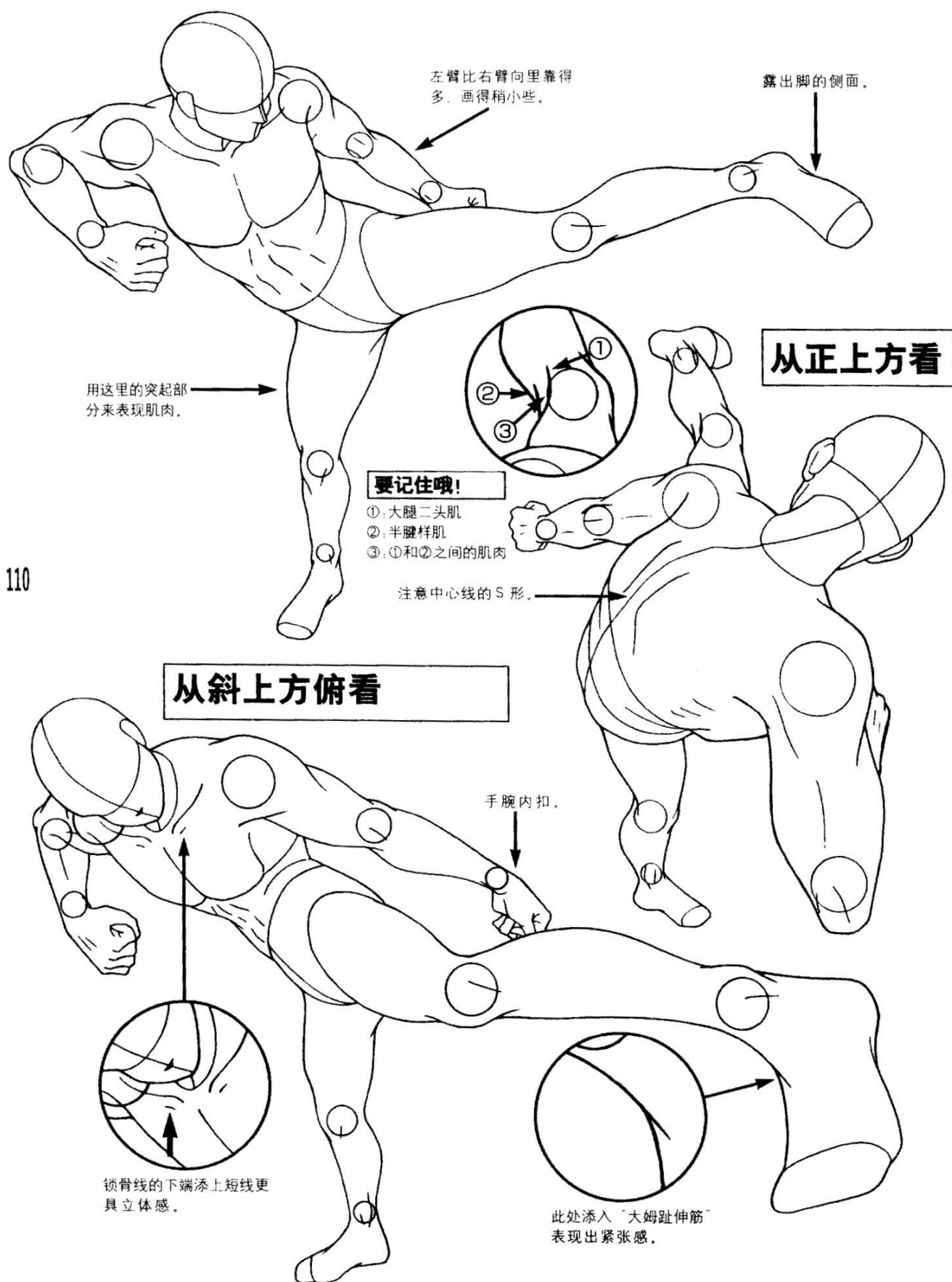
高踢

基本动作

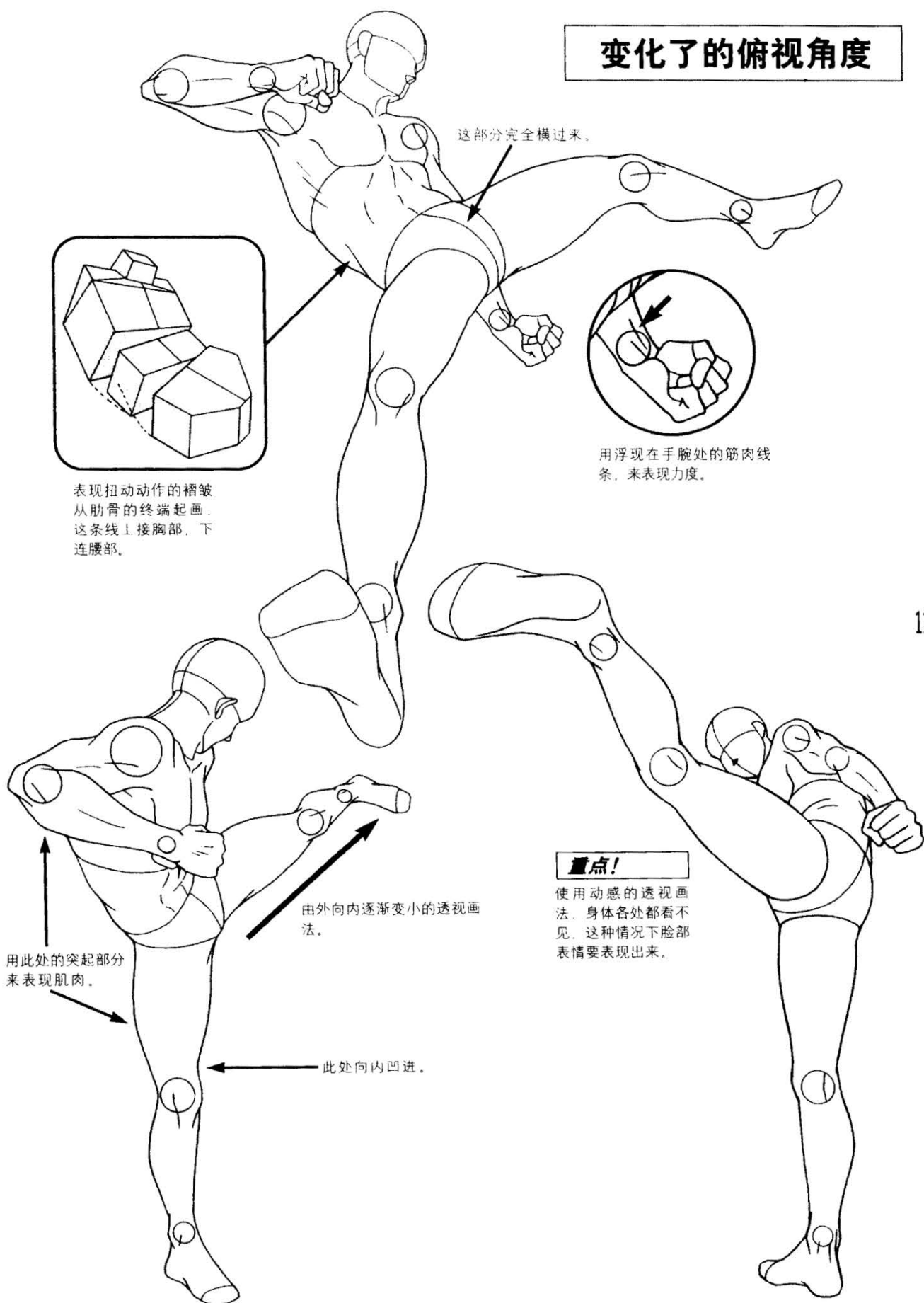
抬腿高踢侧身攻击对手。这是许多场合下可以使用的基本技术。
这是空手道和跆拳道中的基本动作，可供参考。







变化了的俯视角度

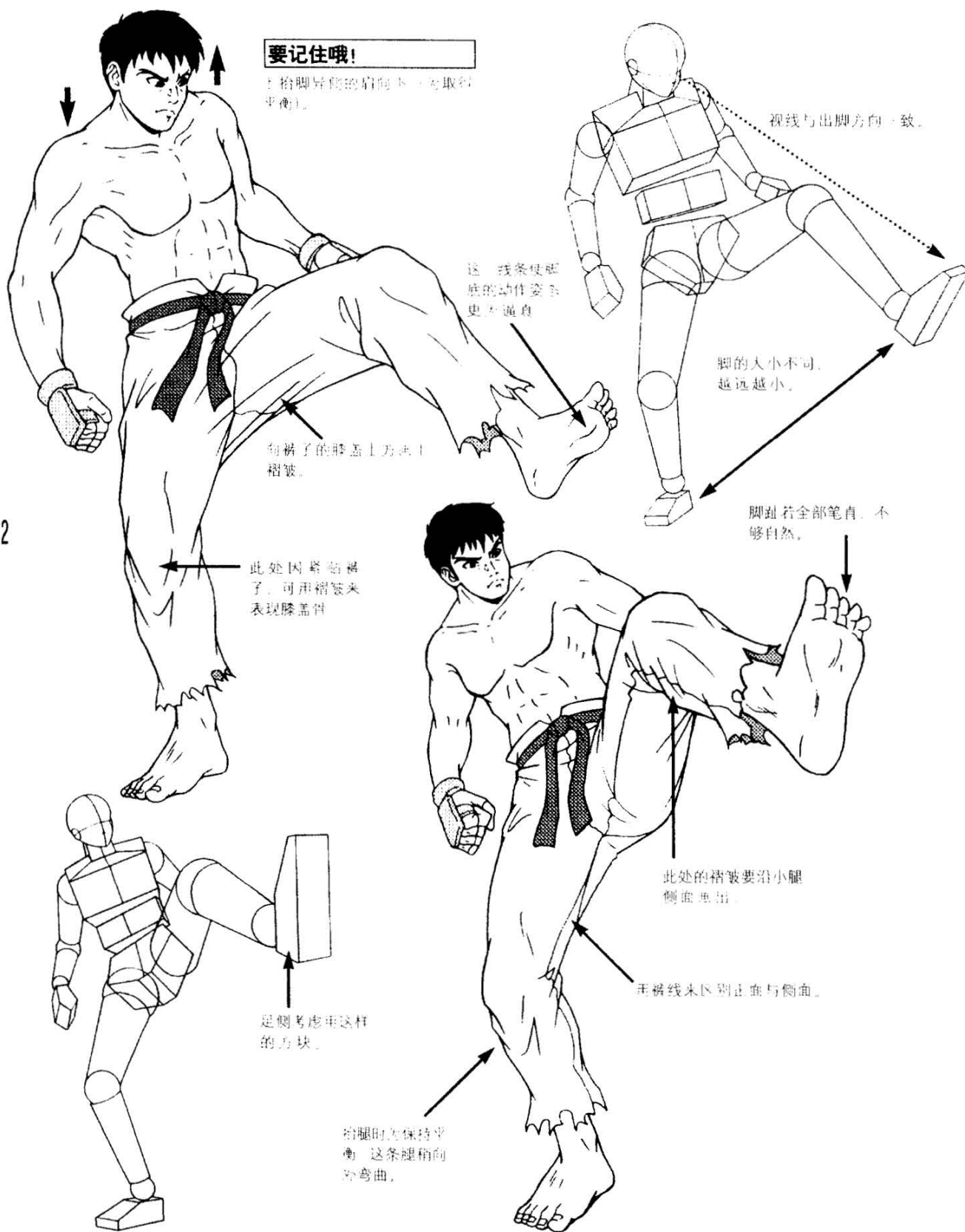


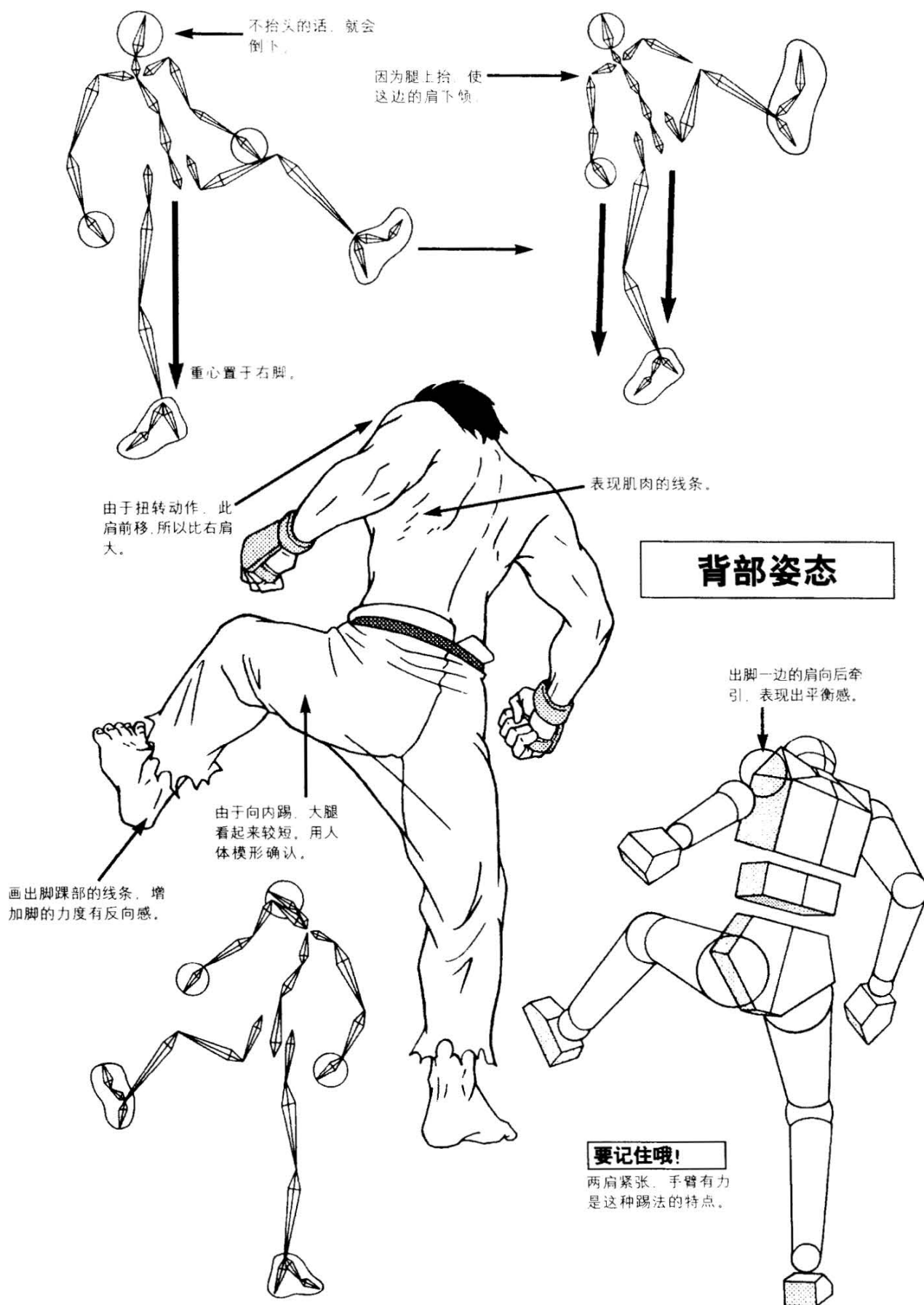
重心移至腿上，用力飞踢对手的踢腿动作。

有点适合反面人物的动作，不太适合女性。

要记住哦!

（抬脚时侧的肩向下，为取得平衡）。





变化了的仰视角度

越靠近身旁比例越大。
手要画成如此大小。

后引的左臂看不到，不
画即可。

隆起的部分突出了
肌肉的紧张感。

只能看得见向后
突出的肘部。

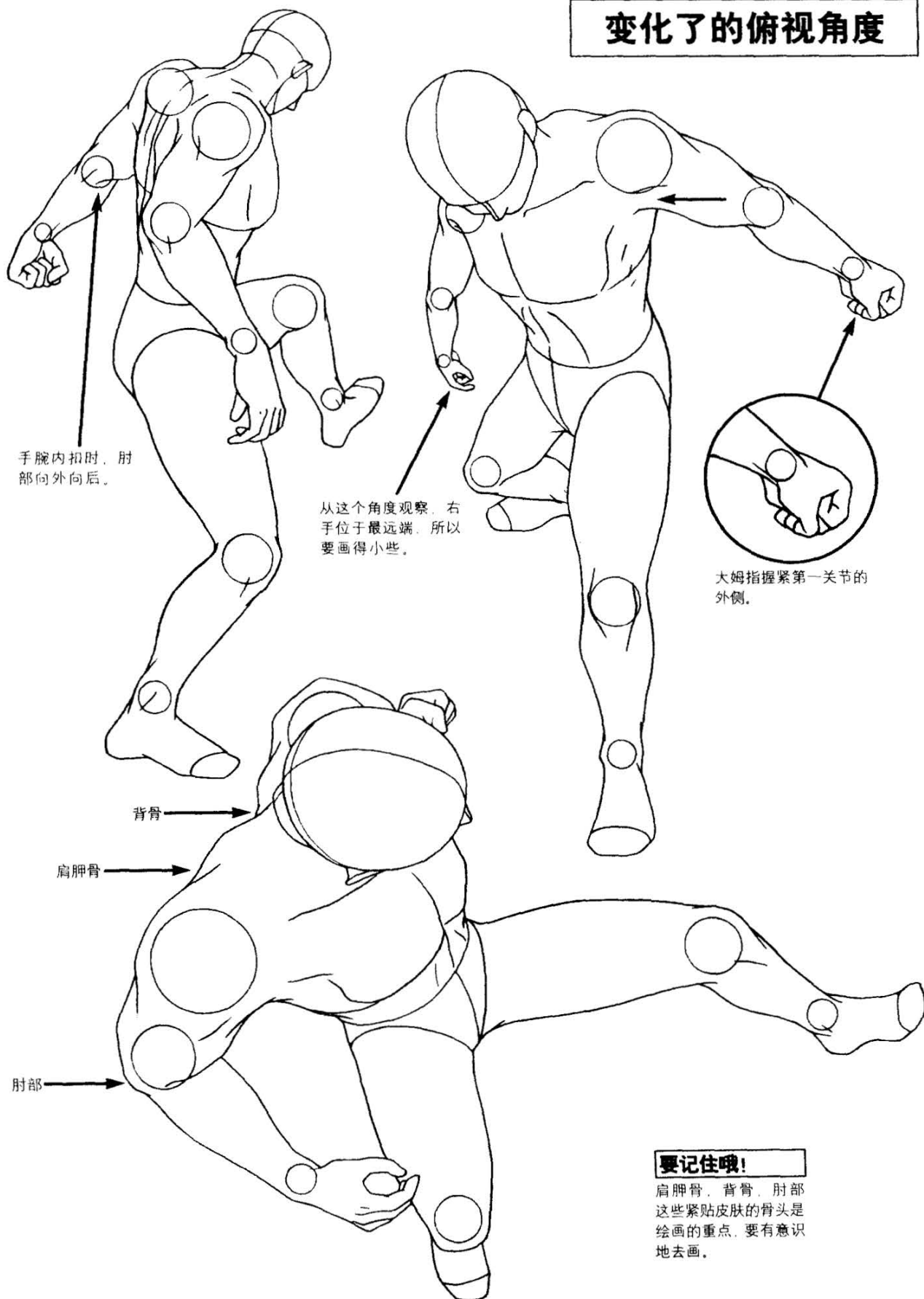
脚尖向外，
像螃蟹腿。

这一侧的肩不
仅要下引还要
后牵。

手指松弛，以取
得平衡，手腕绷
紧内扣。

面向正面时，
看不到大腿。

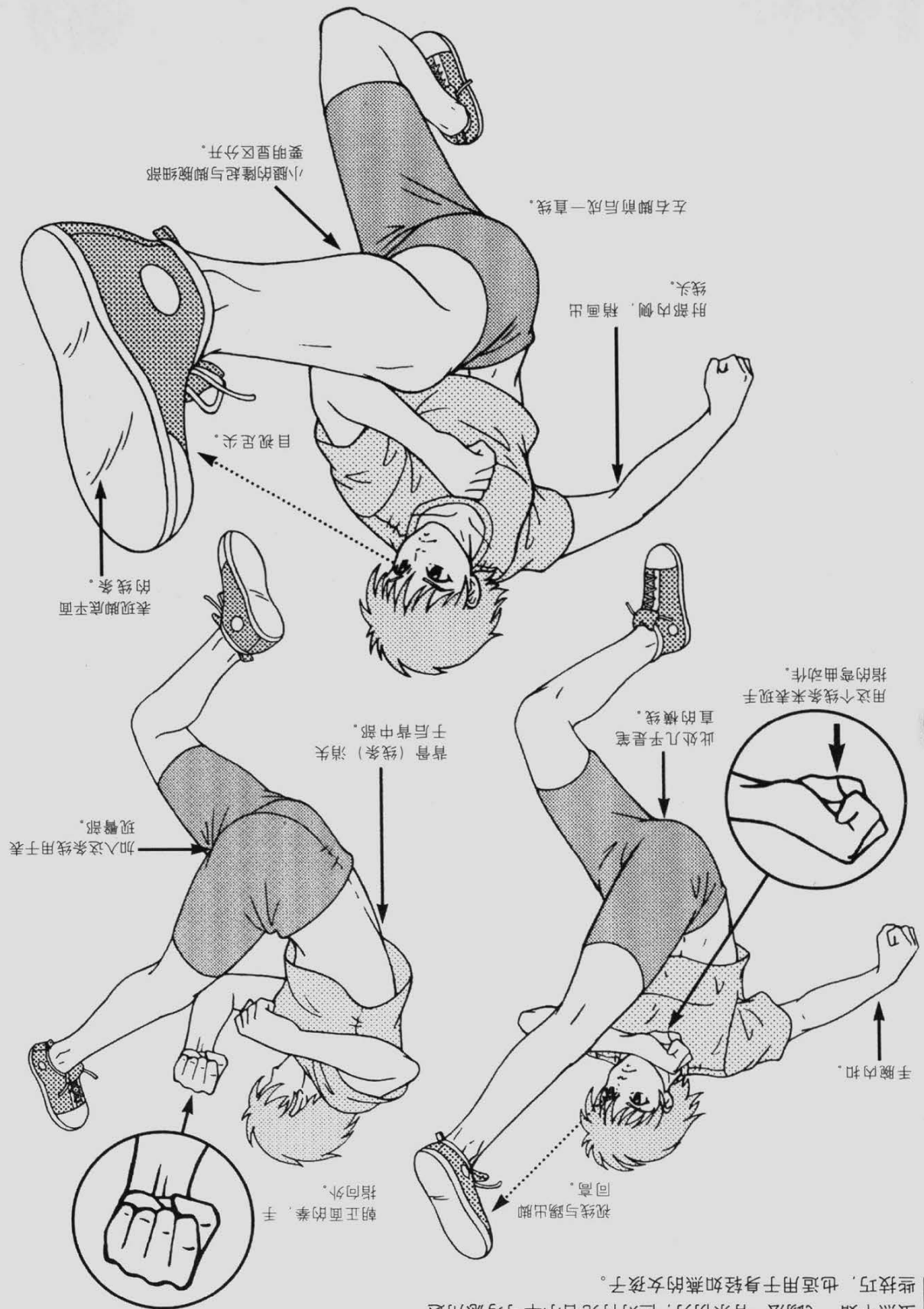
变化了的俯视角度

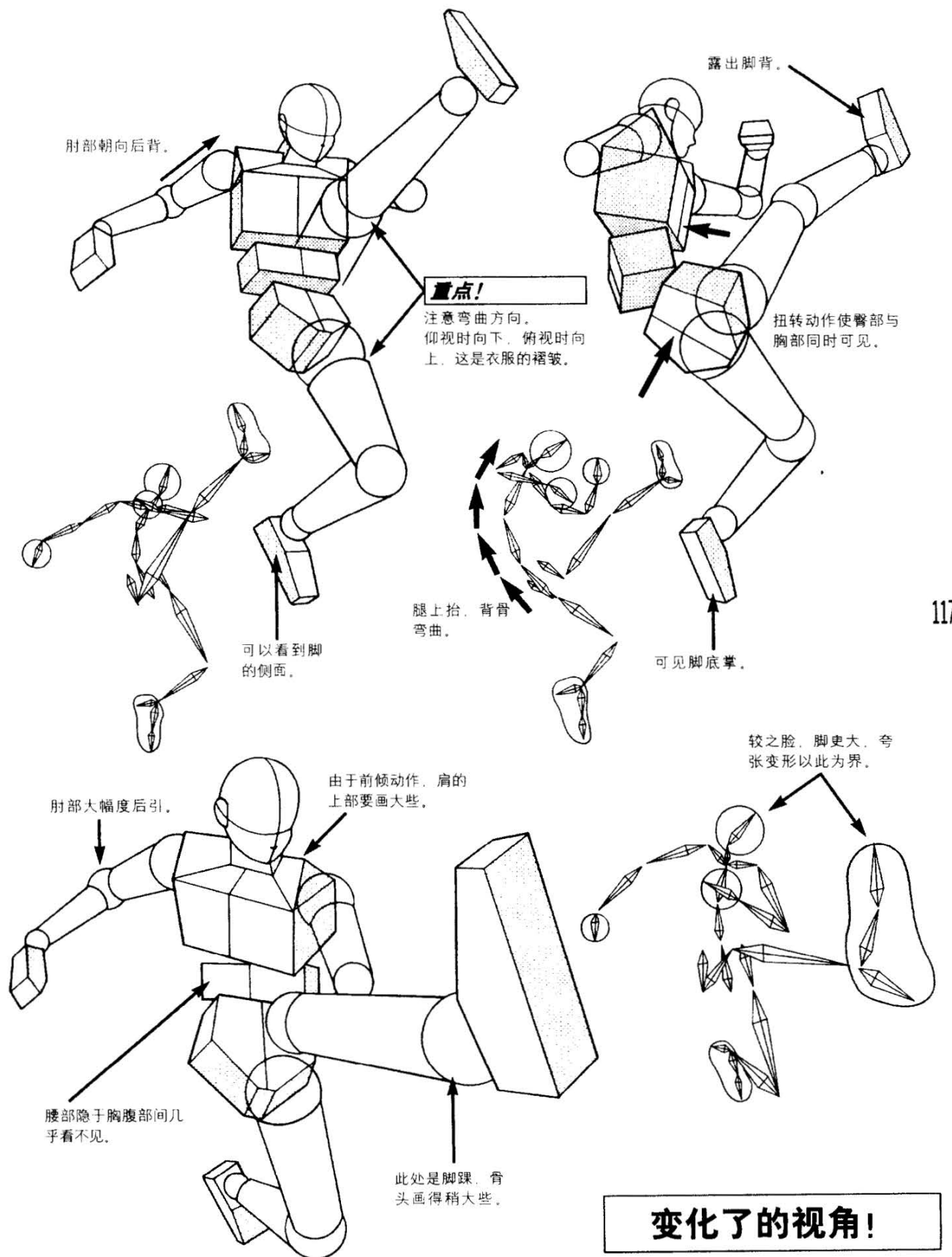


基本动作

上踢

向斜前方跳起，飞踢对手的动作。
虽然不如“飞踢法”有杀伤力，但对付无名小卒可考虑用这
些技巧，也适用于身轻如燕的女孩子。





变化了的仰视角度

膝盖曲线区别于腿部线条。

此处弯曲程度最大。

肘部正对手。

准确把握隐入部分，并画出。

不是向正前方，而是向侧面方向出腿。

只可以看到小腿最突出的部分。

膝盖内侧线条。

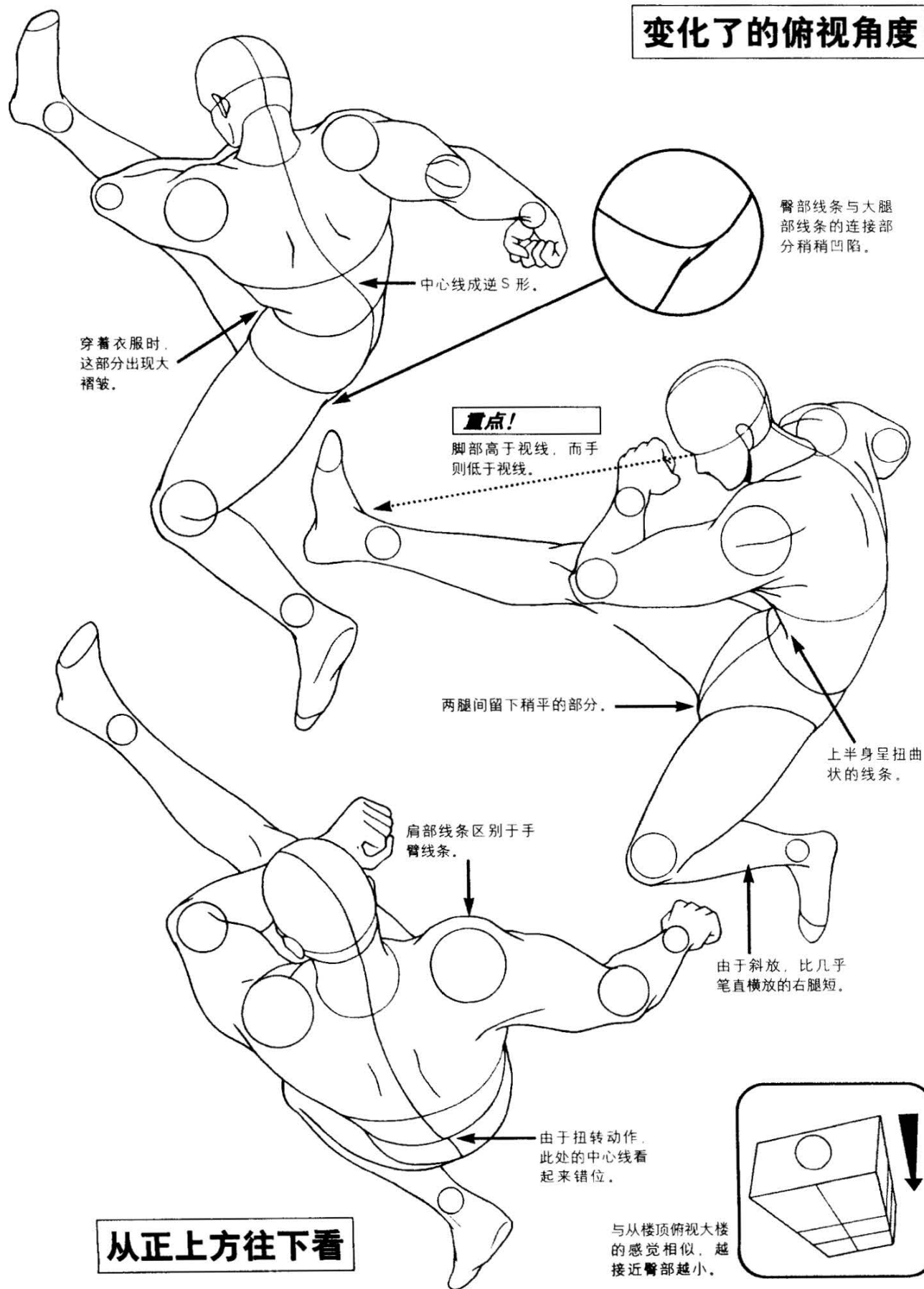
由臀部至腿部线条平滑弯曲。

内侧线条更为弯曲。

这条线表现出脚趾厚度。

从正下方往上看

变化了的俯视角度



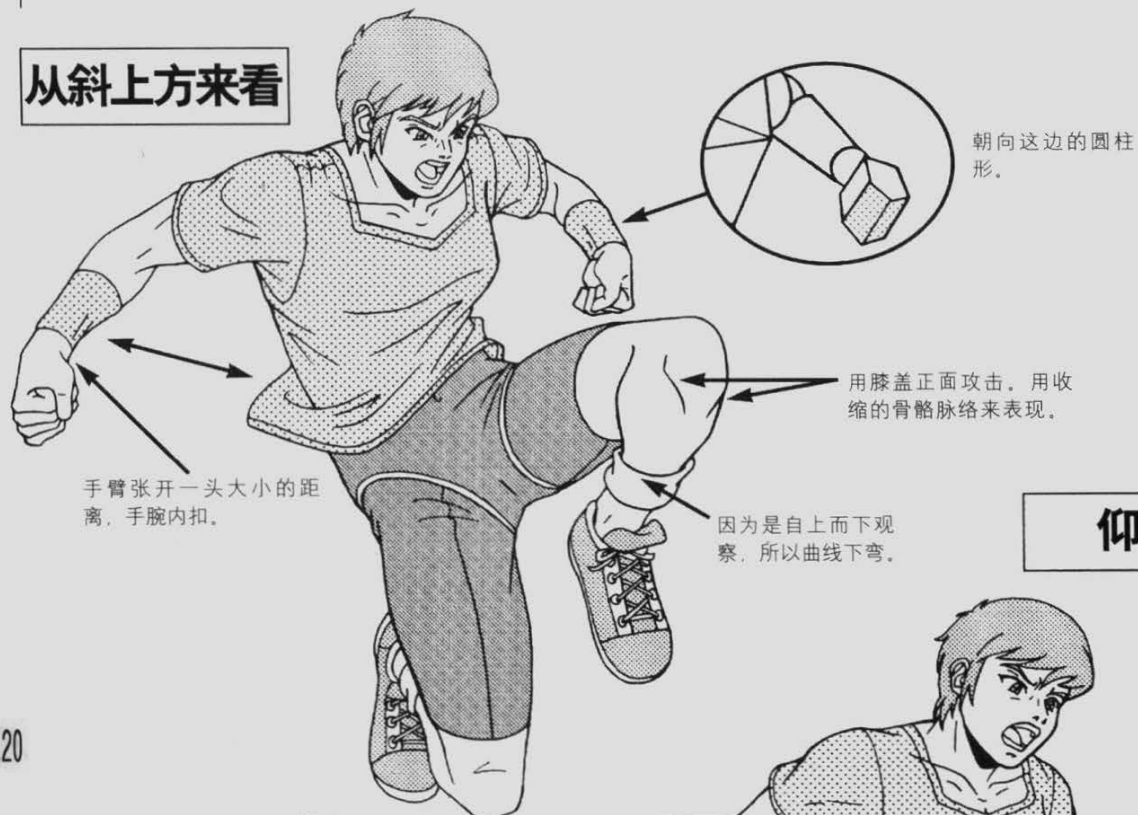
抬膝上击

基本动作

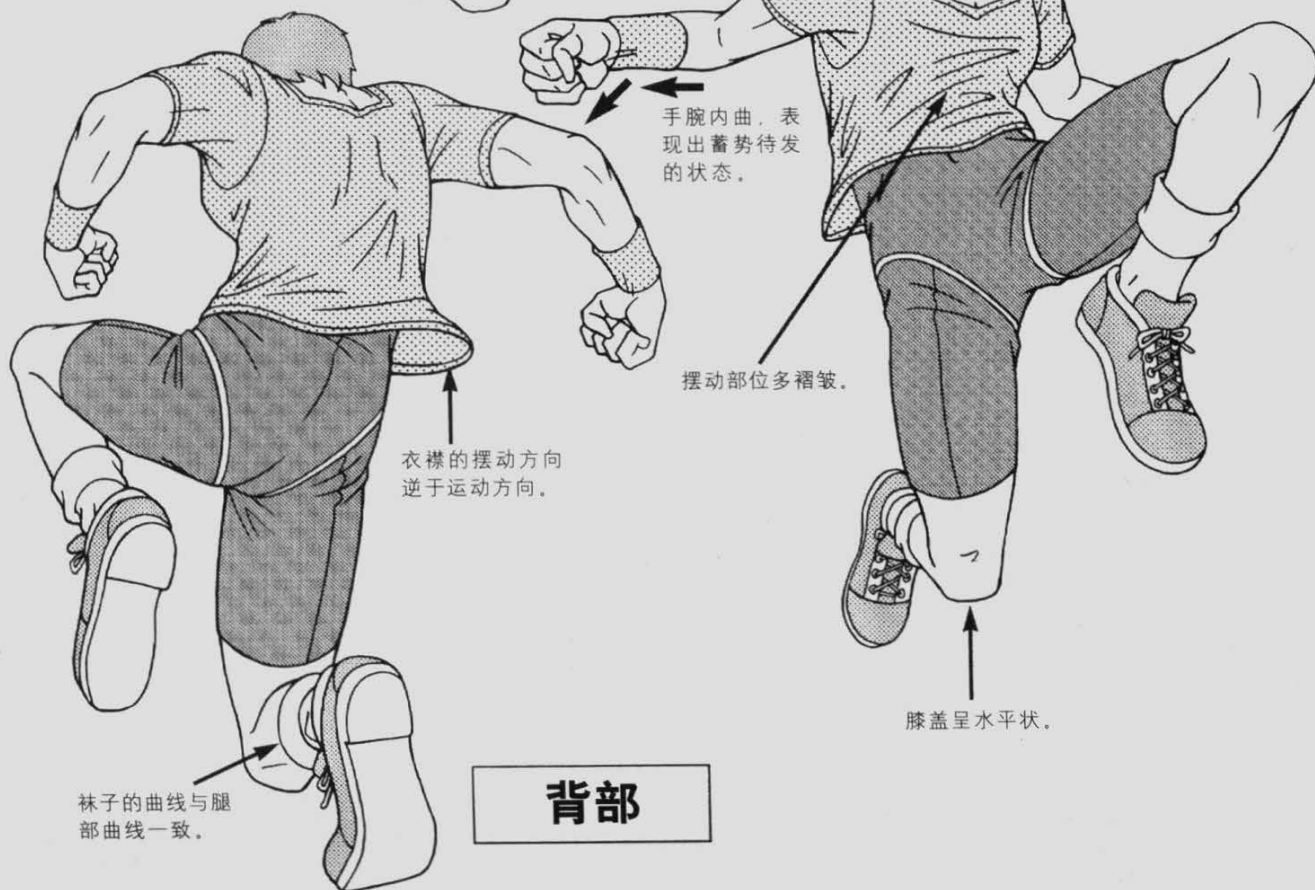
跳起，用膝盖上顶对方的动作。

虽然不够现实，但这种跳跃动作若能高顶的话，会使动作更趋优美。

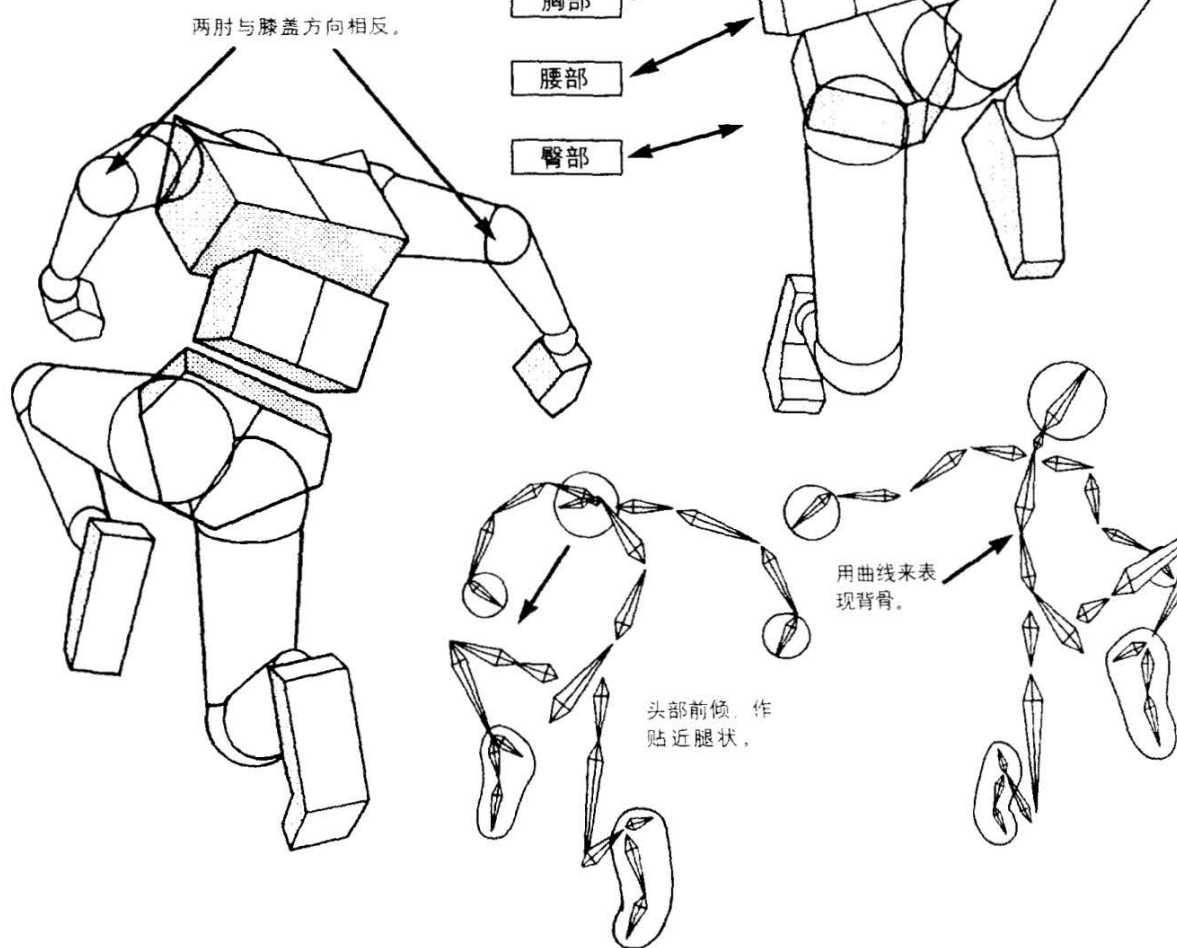
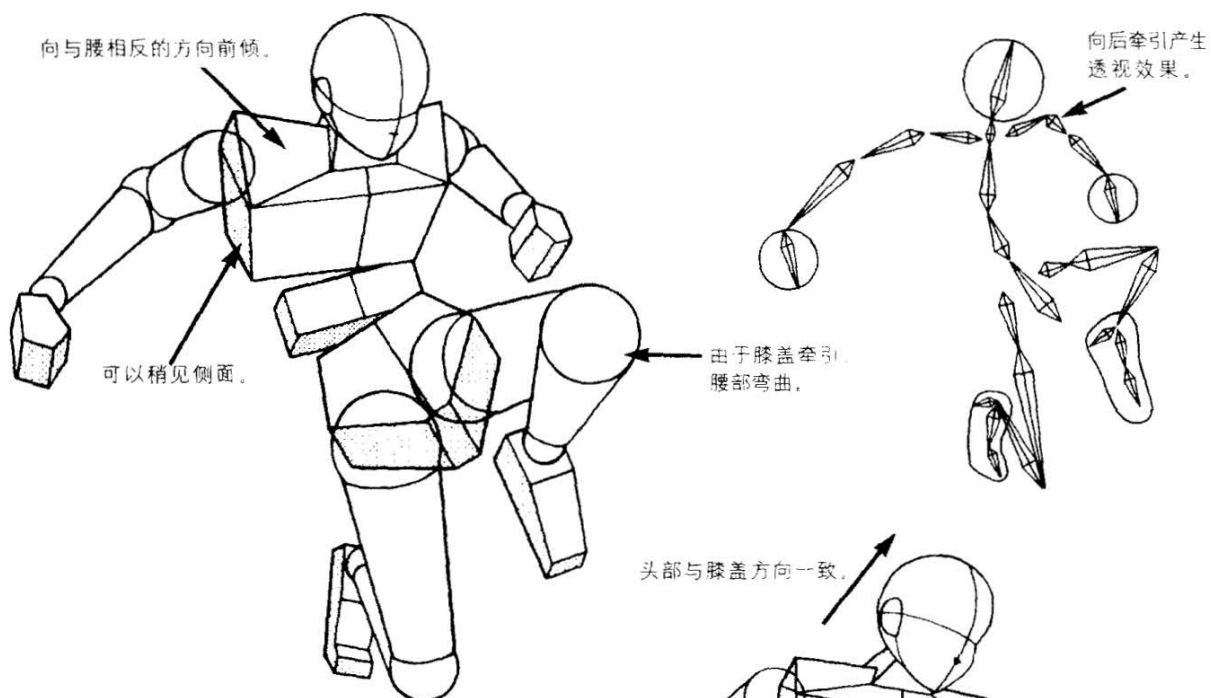
从斜上方来看



仰视



背部



出腿前

由于立体效果，颈部不可见。



锁骨的突出部分，
也要在轮廓曲线中
表现出来。

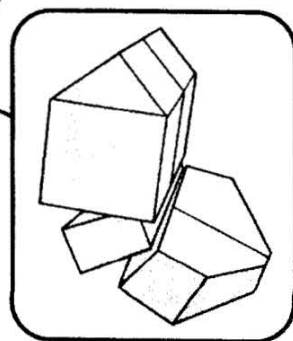
只能见到臀部最
突出的部分。

用线条来表现筋
肉的脉络。

表现出强健的肌肉。

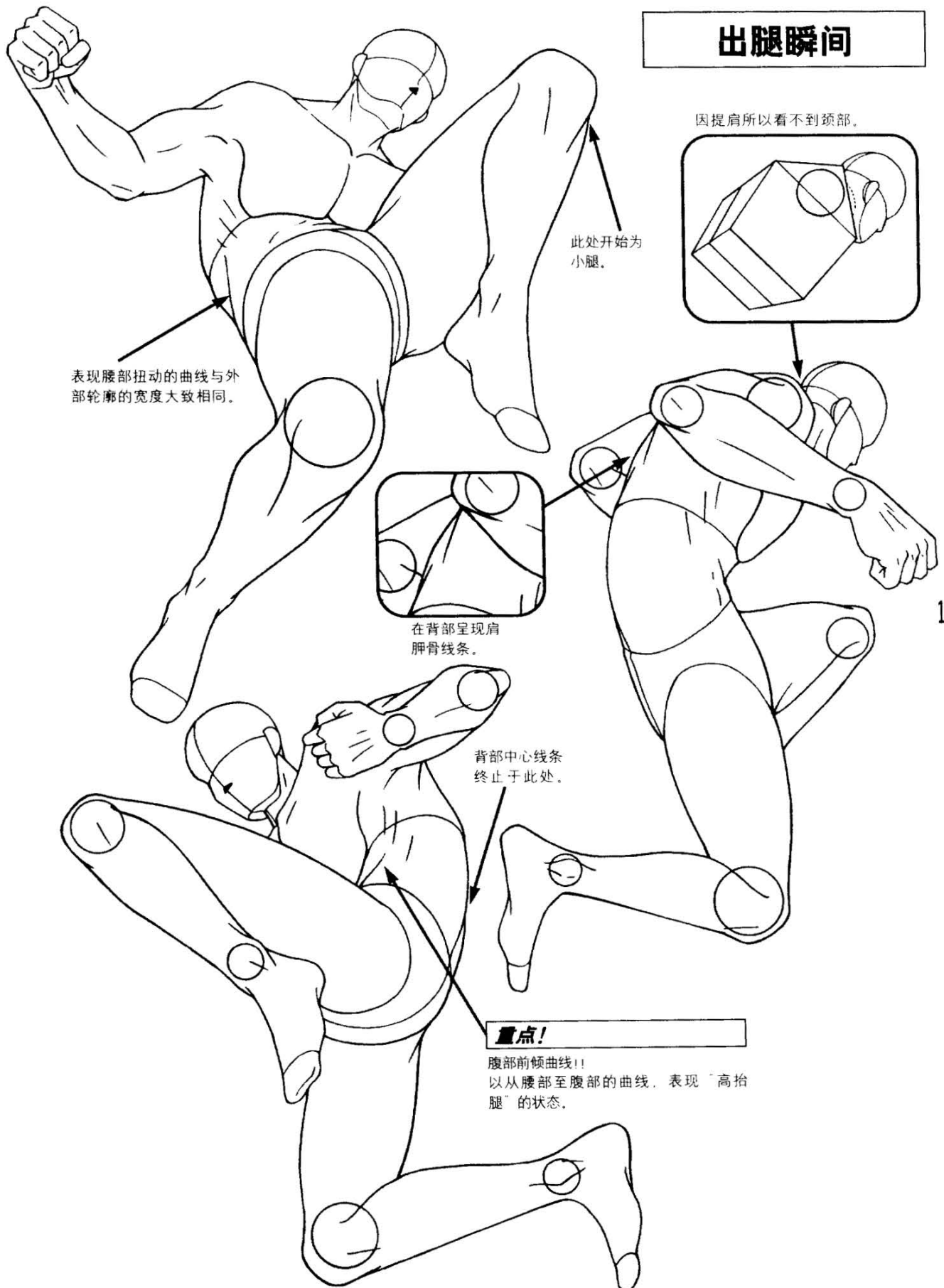
用单独的线条表现肘部。

在此表现强健的肌肉。



胸部内屈，腰部隐去。

出腿瞬间

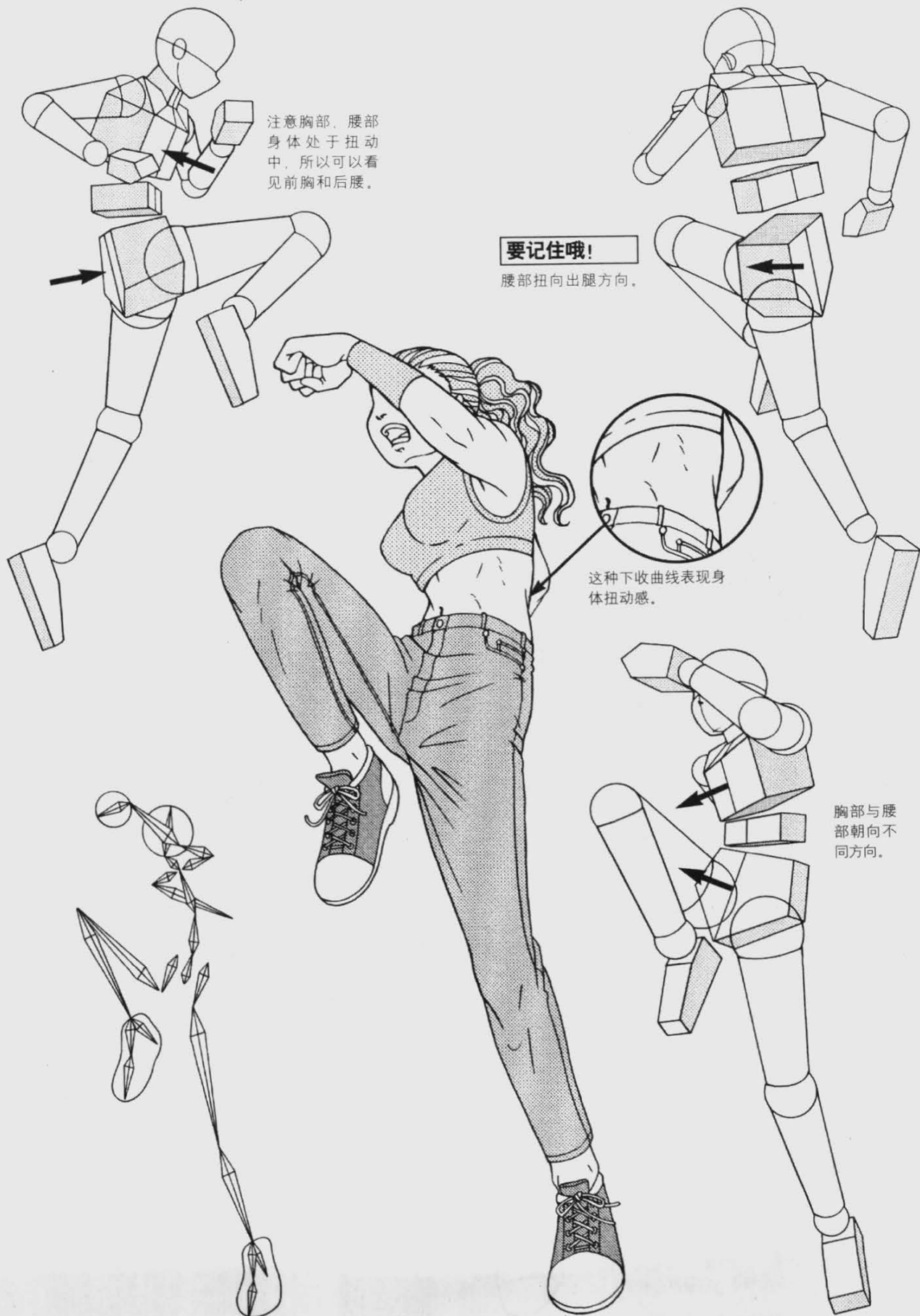


跳跃中的膝盖动作 基本动作

斜前跳起向对方出膝的动作。

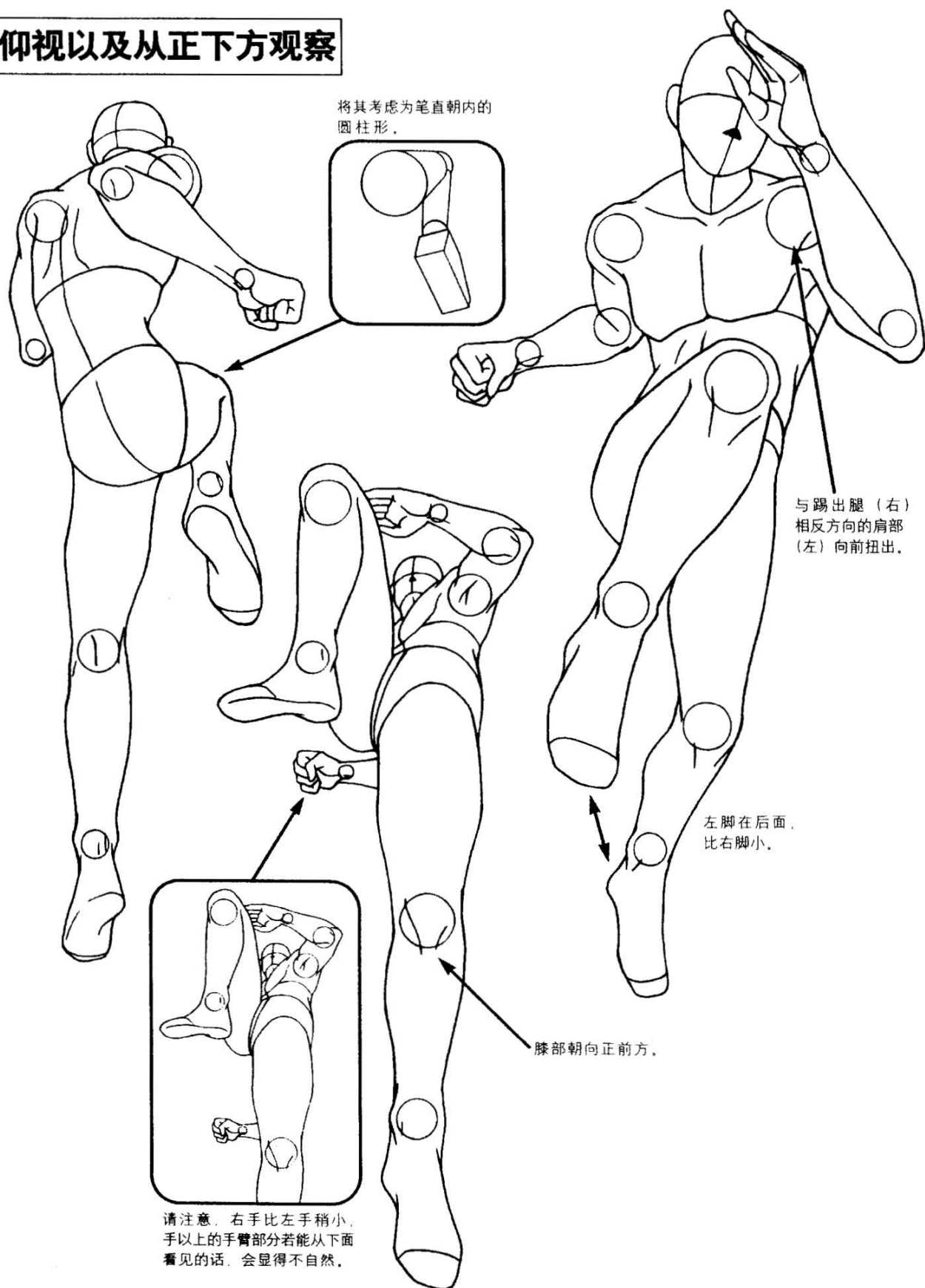
瞄准对方下脘出膝是相当流行的动作。





跳跃中的膝盖动作 不同视觉角度看到的各种形态

仰视以及从正下方观察



俯视

为表现出肘部前端骨头的凹凸不平，要画出棱角，不能画成尖的三角形。

这也是表现手部力量姿势中的一种，大拇指与手掌成直前弯曲。

呈现于大腿外部的肌肉，线条汇集于小腿根部。

从正侧面来看

对肩胛骨的突起部分突出刻画给人力感。

左腿隐于体后，只见脚尖。

只能看到小腿的突出部位。

从正上方来看

重点！

注意弯曲部位。看不到背部中心线条，胸部中心线条呈现出来。

转身侧踢

基本动作

利用转身的力量，使踢腿动作强而有力。对平衡的要求较高。
攻击范围大，可将数人一起击倒。

①抬起后脚

后背稍稍前倾。

还是松弛的。
下一瞬间抱拳。

②离地

小指一侧手掌的突起部分
遮住了指尖。

手腕的线条一直画
入肌肉的隆起处。

指缝处画上阴影，呈
现立体感。

赤脚的时候，用
突起的曲线表示
大脚趾的根部。

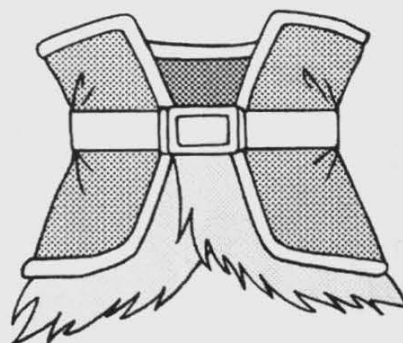
不要忘记露出另一
侧的脚踝。



③转身……

要记住哦！

这是用中国古代铠甲的皮甲作材料，加上蒙古风格的毛皮，创新而成的服饰。改造现有的东西是表现独特的世界观和虚拟世界的有效手段。



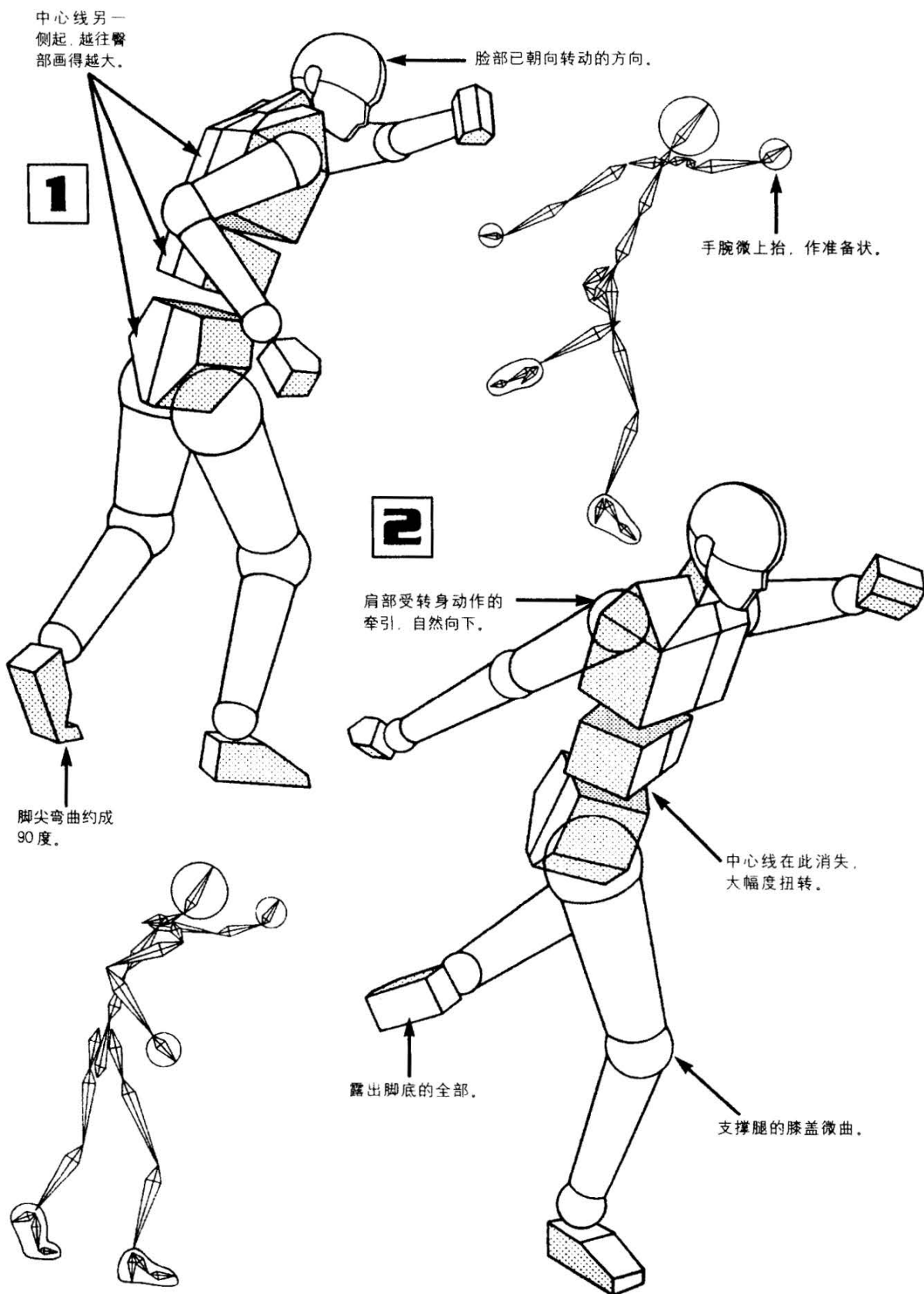
④踢

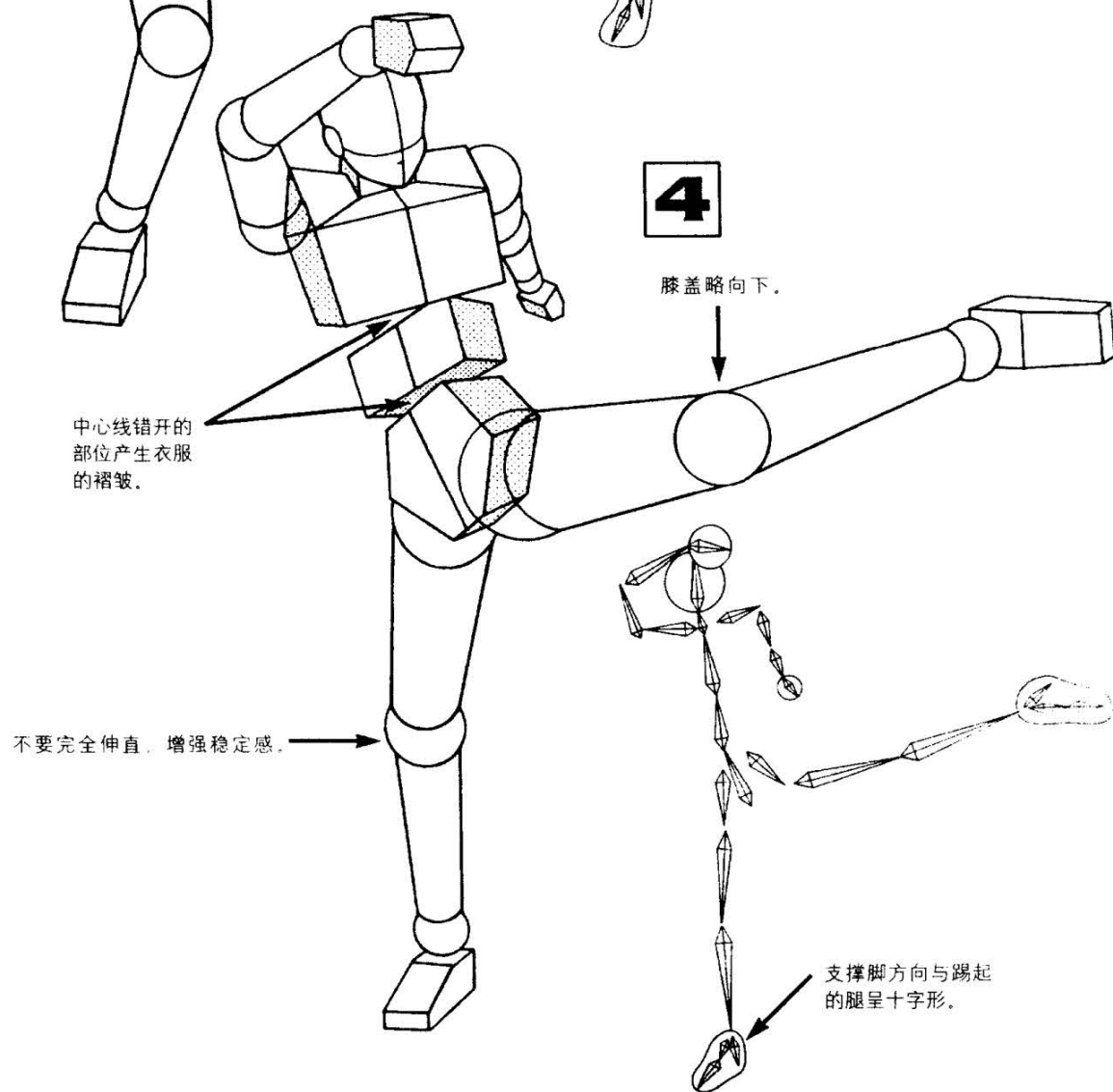
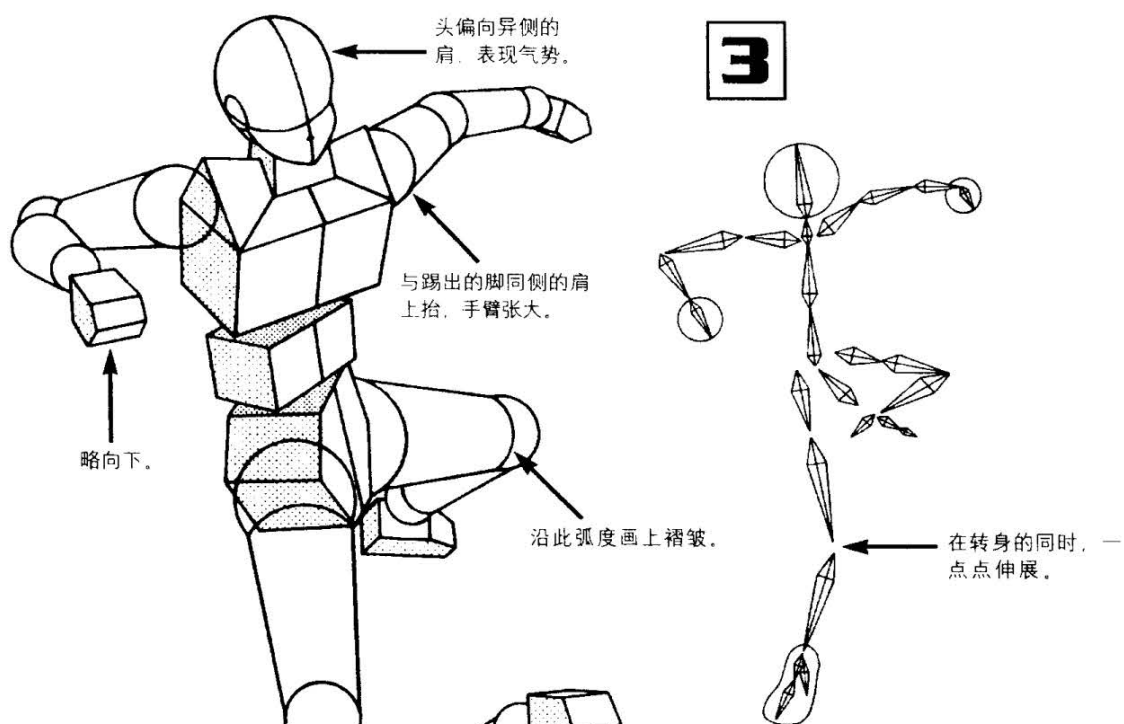
支撑腿。不要使其移动。

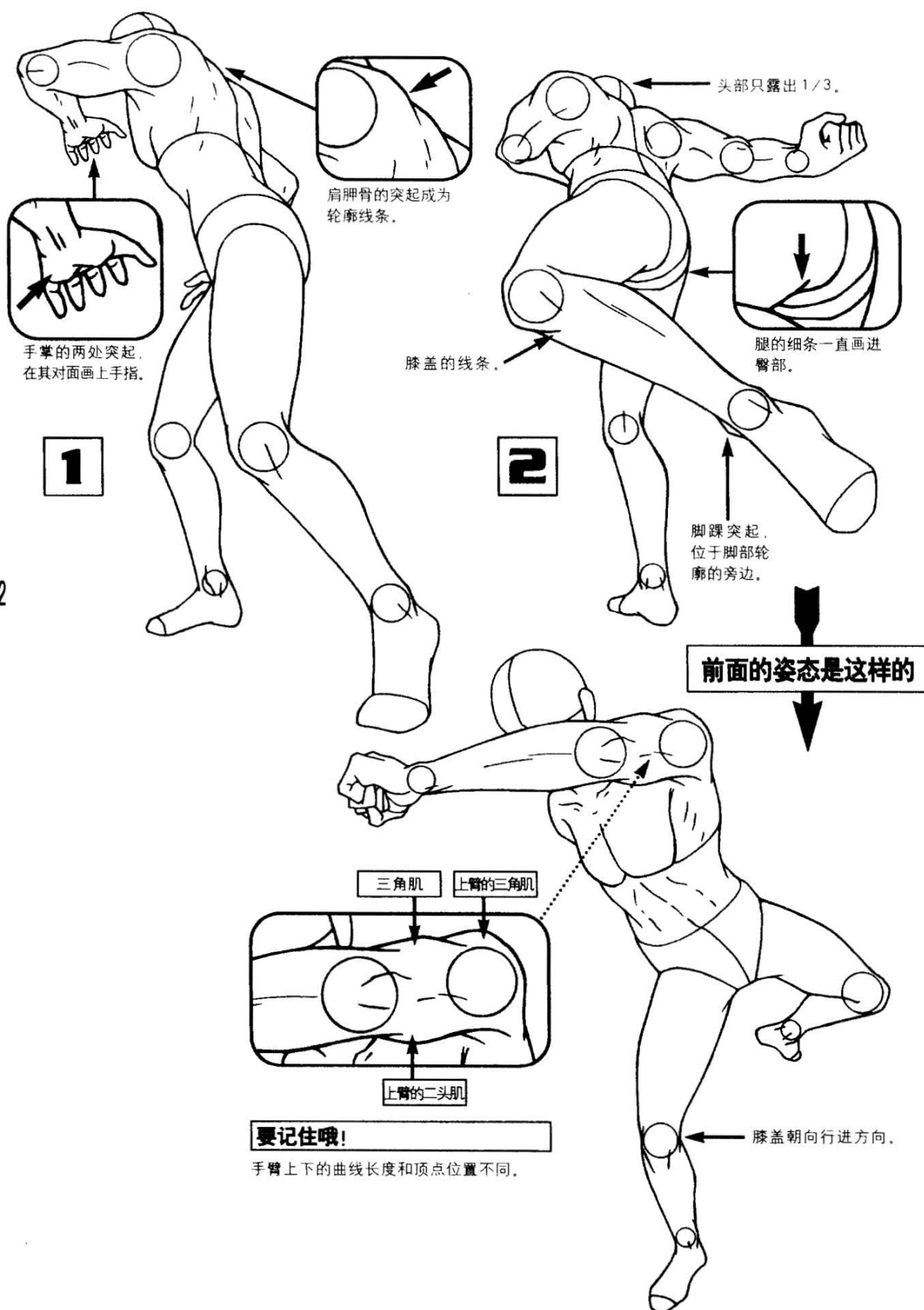
由于透视效果，画得较短。
肘部线条画进里面。

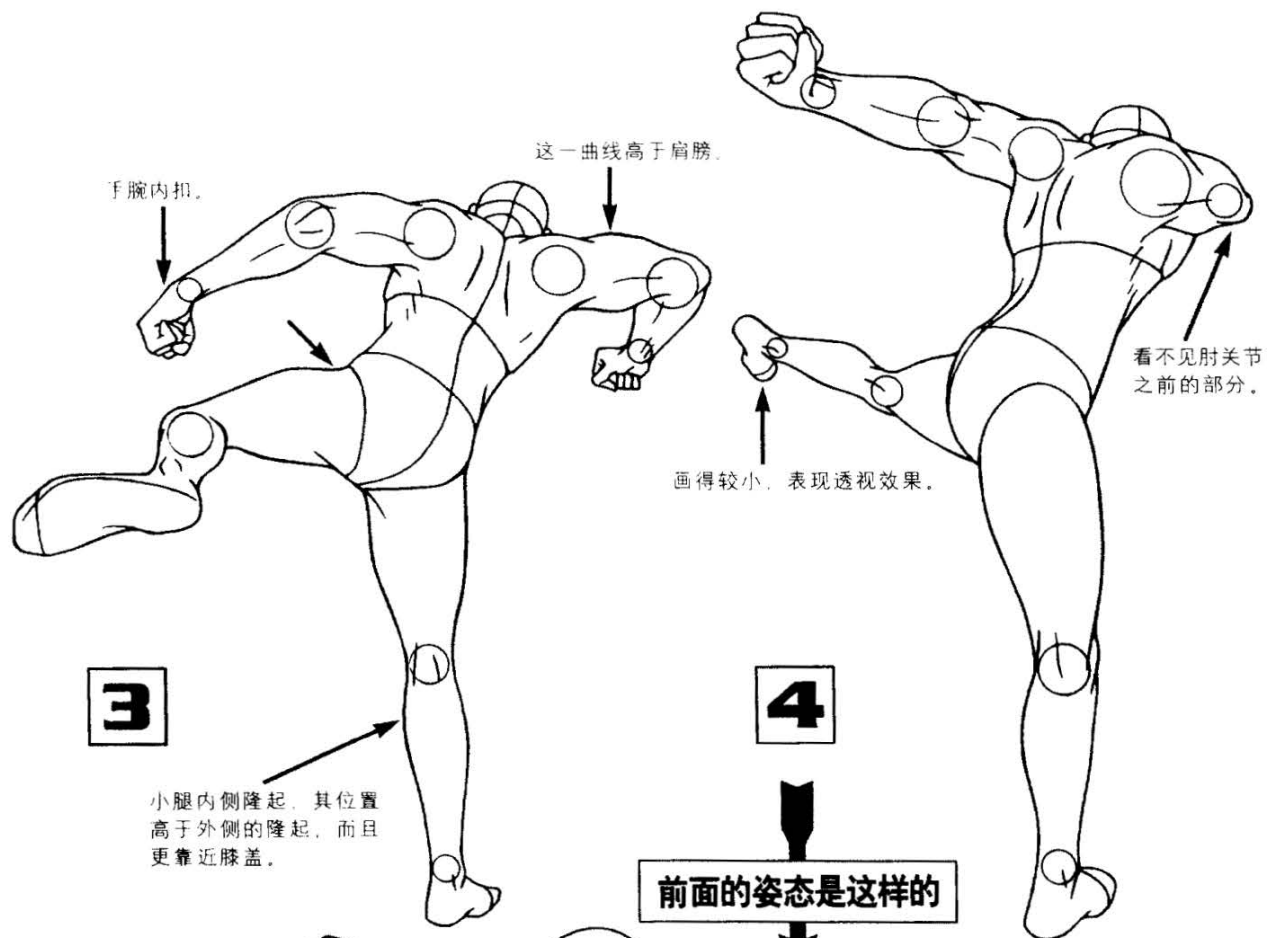


脚在接触到对方的瞬间，脚趾弯曲，突出临场感。

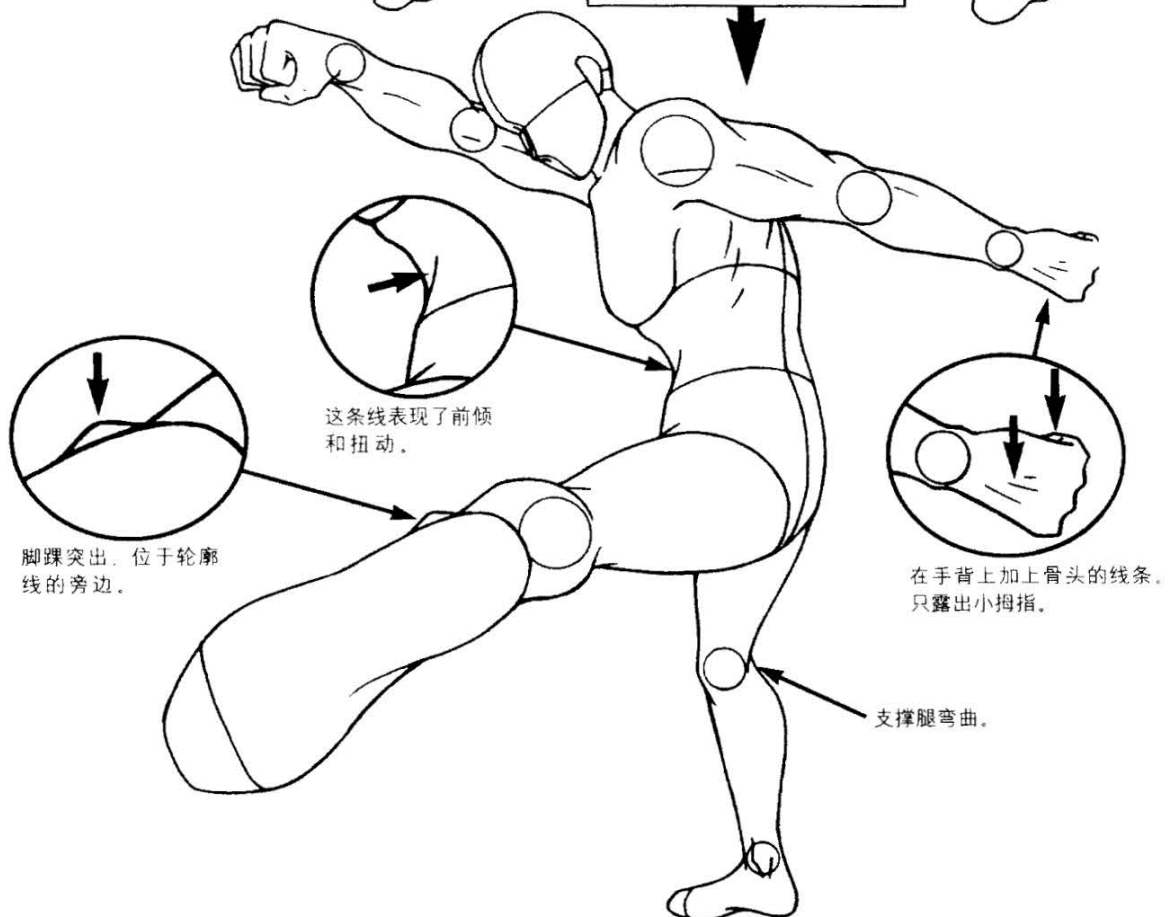








前面的姿态是这样的



转身后踢

基本动作

背向对方，半旋转身体，在这种情况下踢打对方的技巧。
当发现了敌人从后面接近过来时，也可以使用。

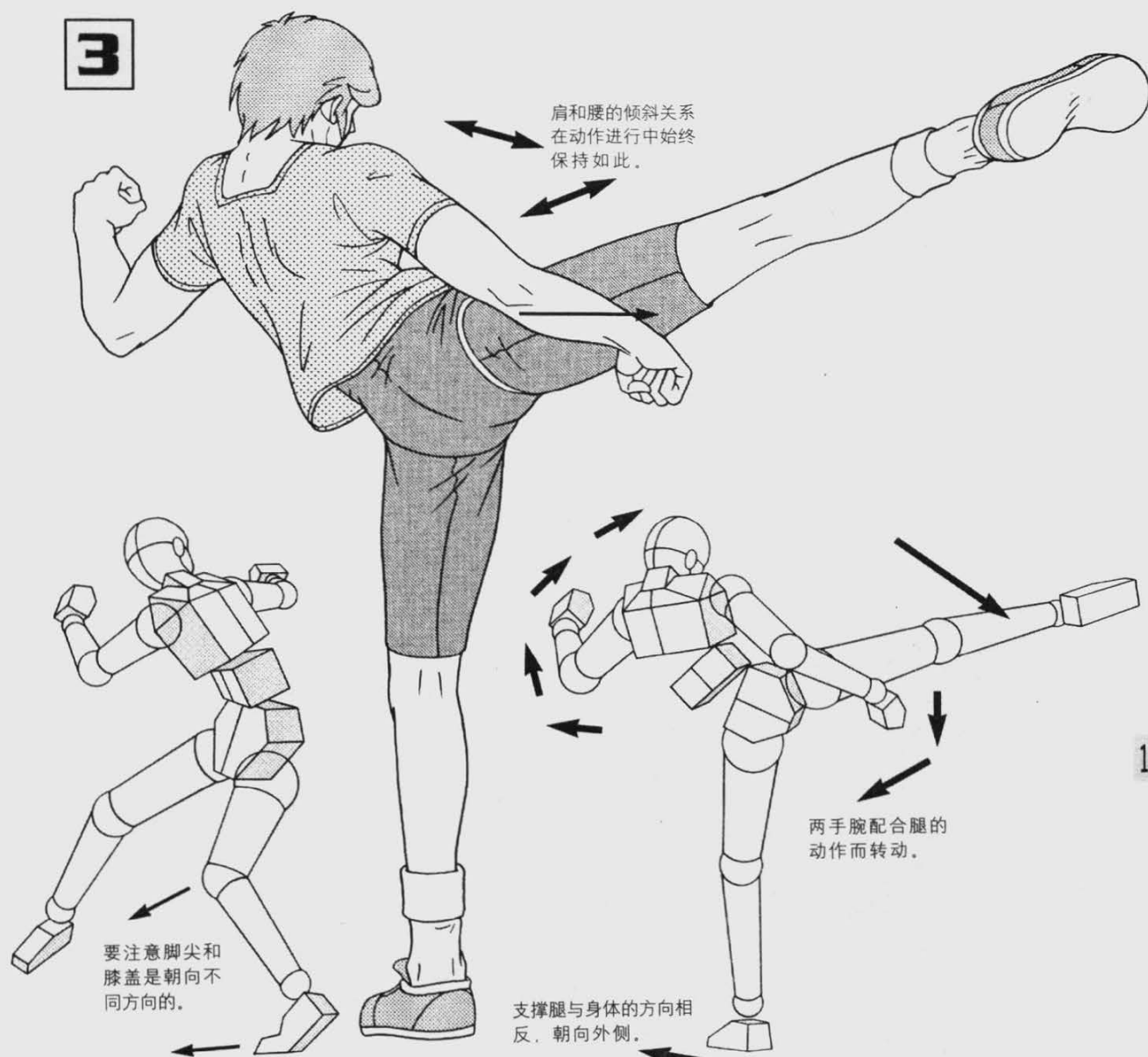
1



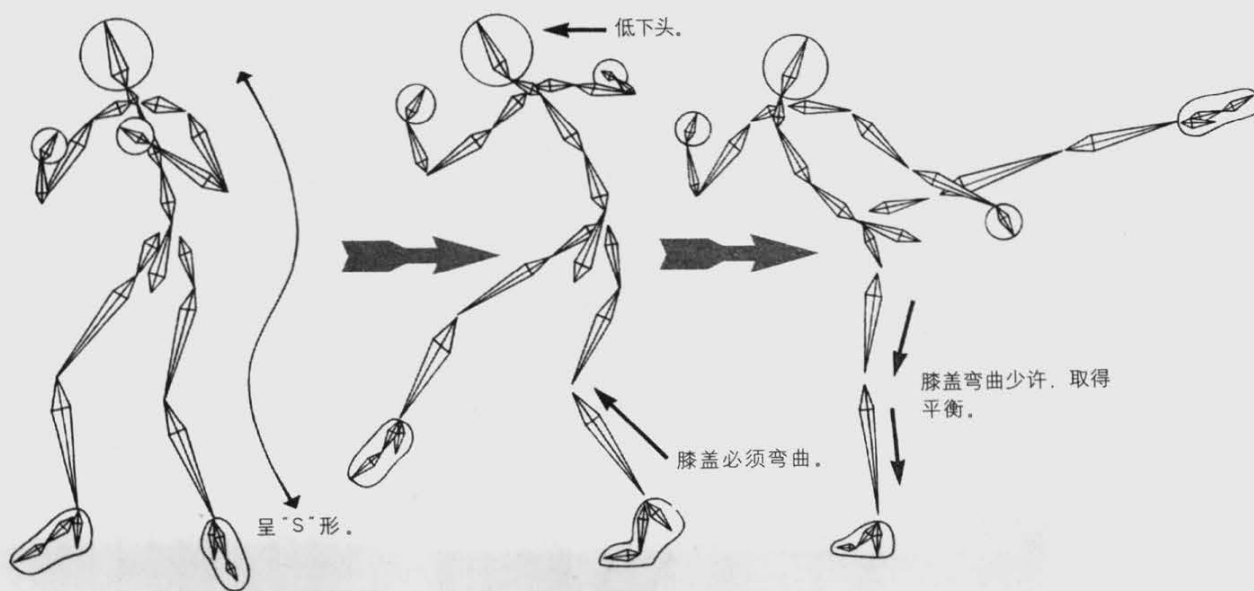
2



3

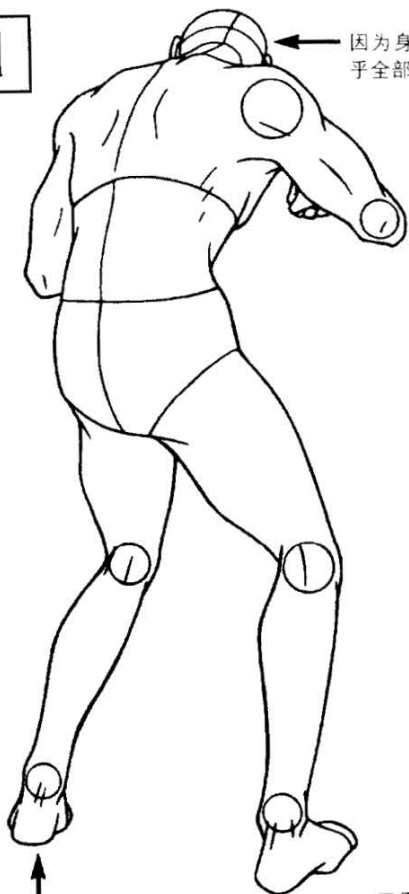


135



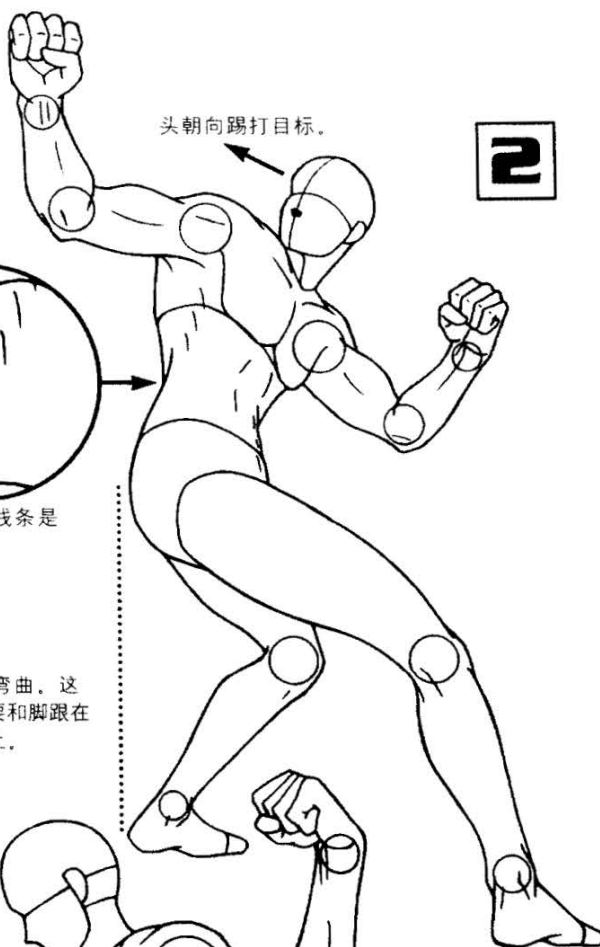
从人物的背后开始

1

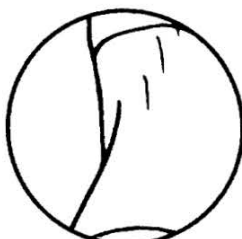


因为身体前曲，脸几乎全部被遮盖住。

2



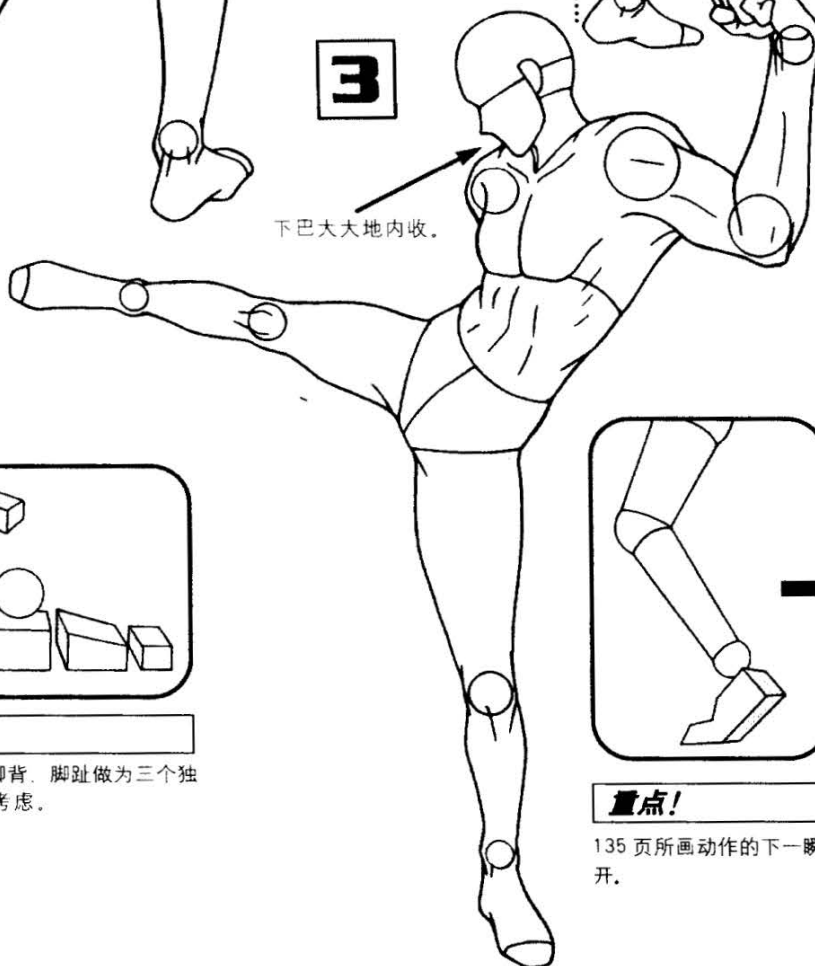
头朝向踢打目标。



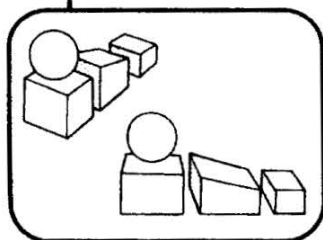
这个扭转线条是重点。

膝盖大幅弯曲。这时，屁股要和脚跟在同一直线上。

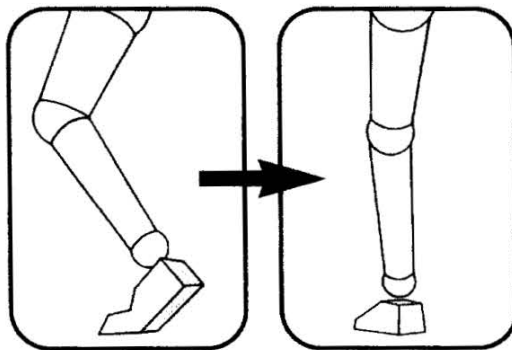
3



下巴大大地内收。

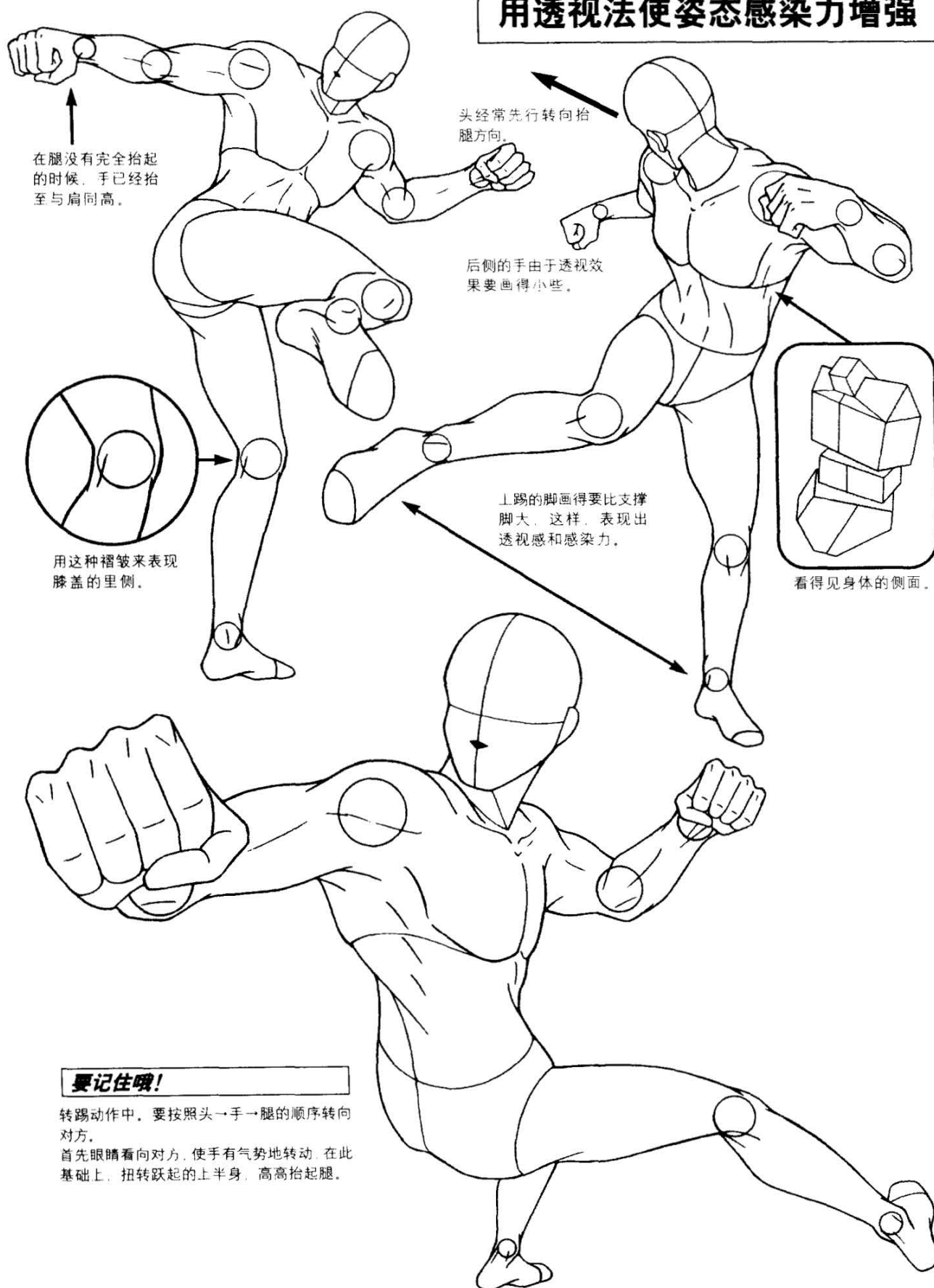
**重点!**

把脚后跟，脚背，脚趾做为三个独立的部分来考虑。

**重点!**

135 页所画动作的下一瞬间的动作，膝盖要完全地伸展开。

用透视法使姿态感染力增强



下劈脚跟

基本动作

这是在K-1中我们已经很熟悉的动作了，但这里介绍的是将腿高高抬起，“咔”地一下劈下脚跟的攻击性动作。腕、脚、胸和臀部均朝向不同的方向。褶皱颇多，因此非常有难度。

1



脚面虽呈弯曲状，
脚趾要立位。

手指展开第一、
第二关节都要弯
曲。

2



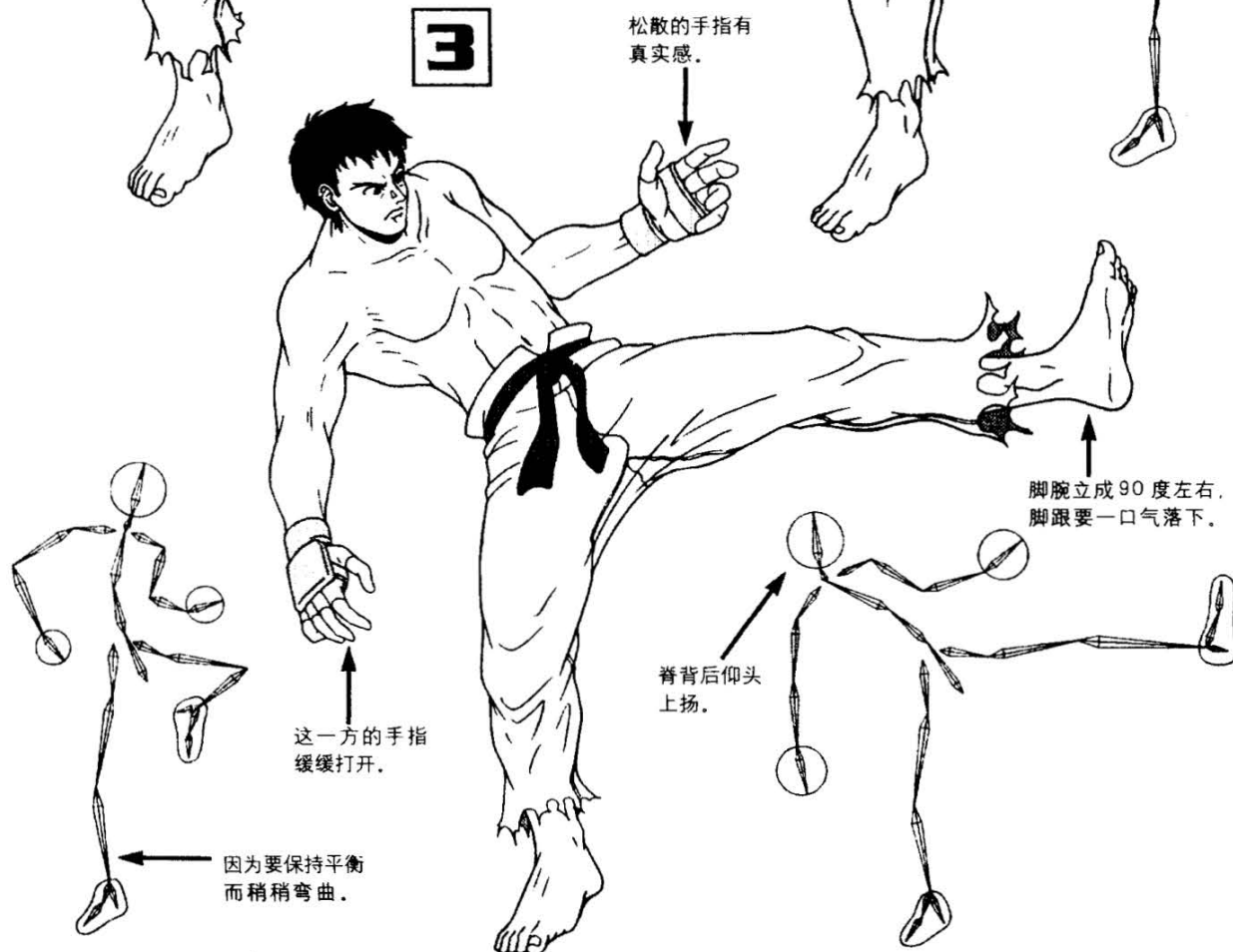
动作伸展至
脚尖。

手虽展开，但如果
手指用力弯曲，则
可表现出力度。

由于重力，
褶皱向下。

展开至90度以上。

3



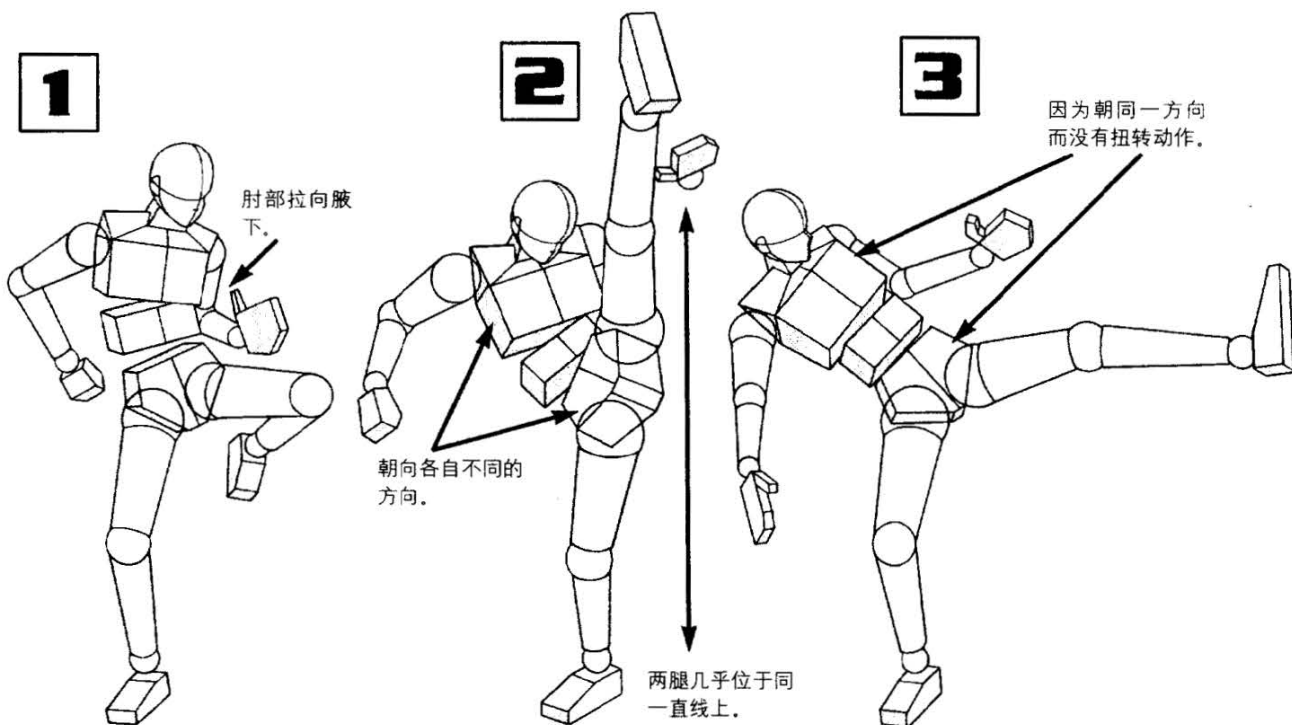
松散的手指有
真实感。

这一方的手指
缓缓打开。

因为要保持平衡
而稍稍弯曲。

脚腕立成90度左右，
脚跟要一口气落下。

脊背后仰头
上扬。



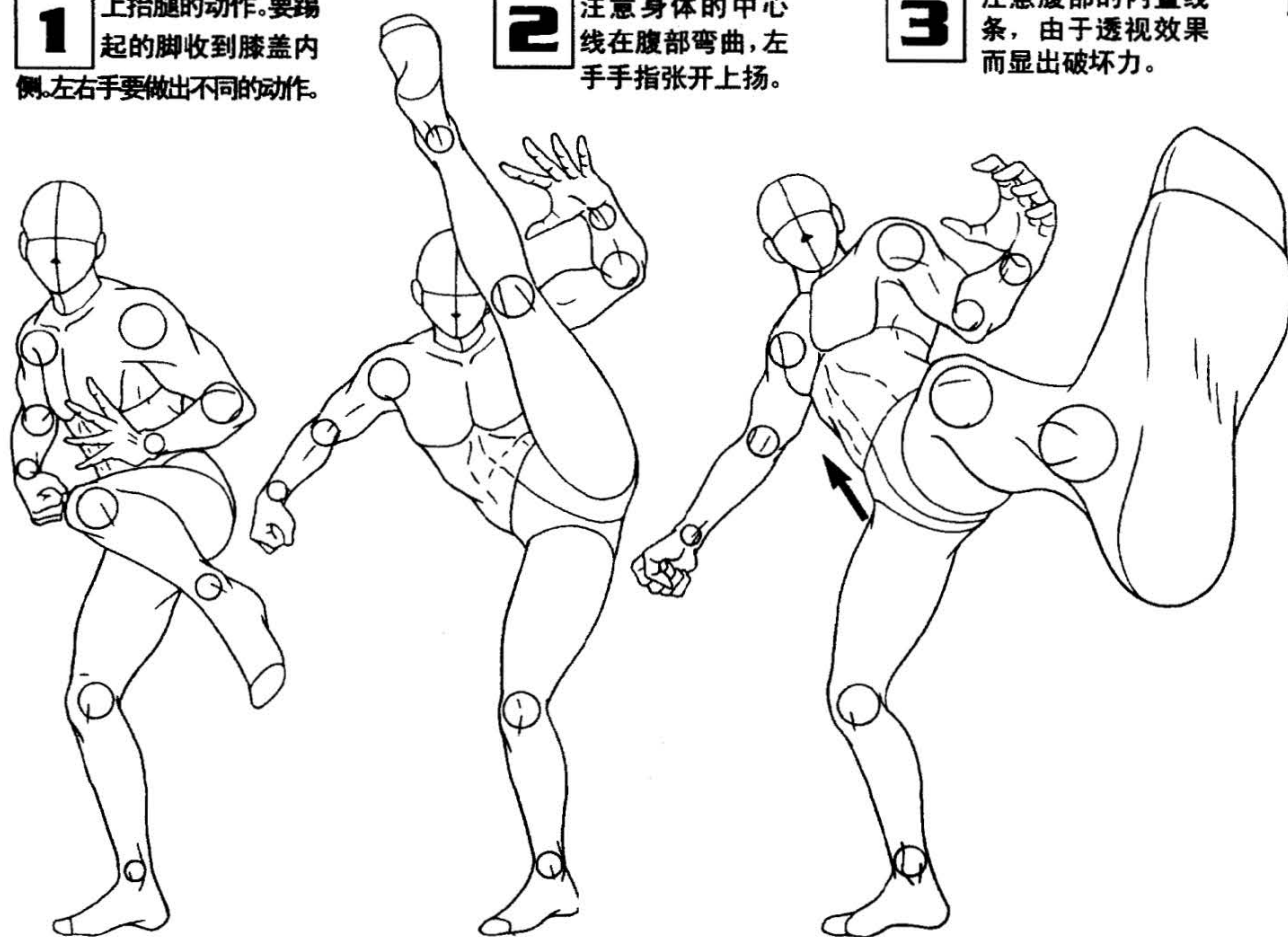
从正面看

1 上抬腿的动作。要踢起的脚收到膝盖内侧。左右手要做出不同的动作。

2 注意身体的中心线在腹部弯曲，左手手指张开上扬。

3 注意腹部的内置线条，由于透视效果而显出破坏力。

139



下劈脚跟

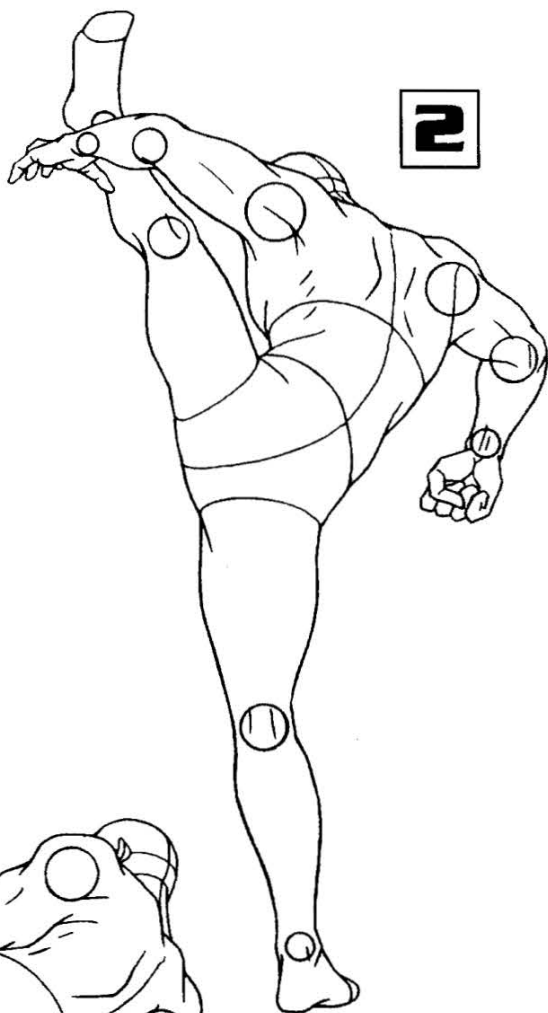
从正后方

非常难，虽然是从身体的正后方看的动作，但如果能画得出来是很了不起的。请先从描图练习开始试试看。

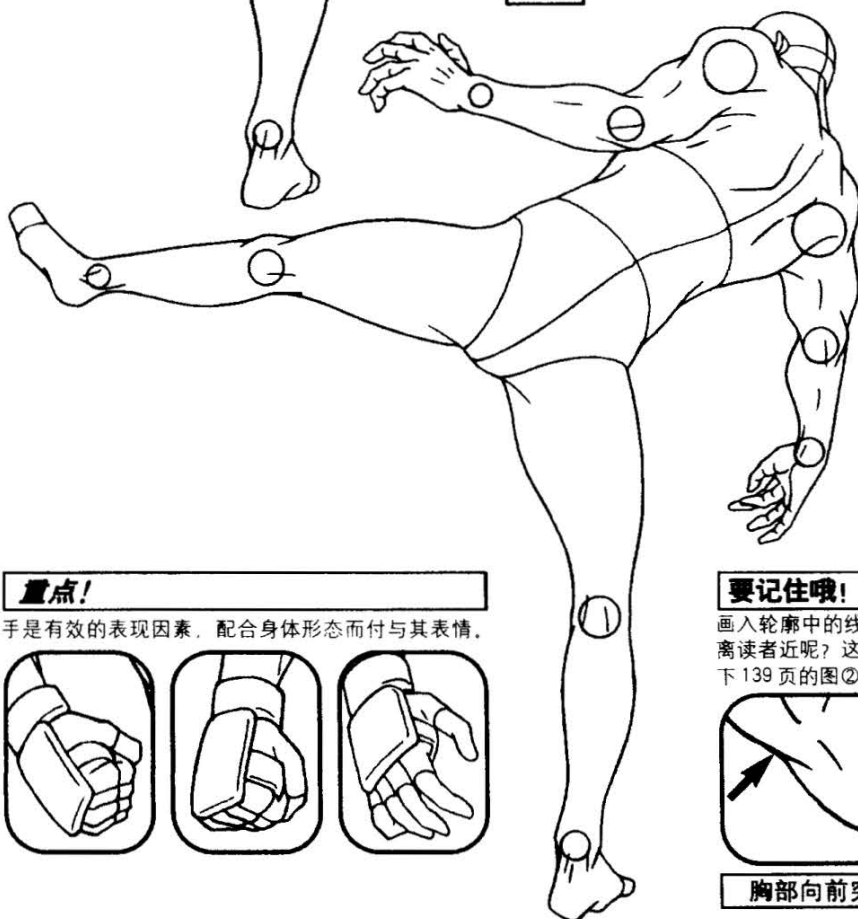
1



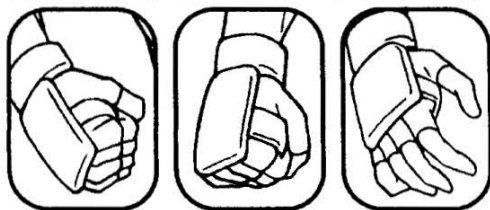
2



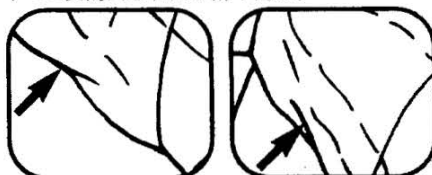
3

**重点!**

手是有效的表现因素，配合身体形态而付与其表情。

**要记住哦!**

画入轮廓中的线条，胸部或是腹部，哪一部分离读者近呢？这也是可以表现出来的，试比较一下 139 页的图②和图③的不同点。



胸部向前突出

腹部向前突出

修改角

3

埼玉县·松本 MEGUMI 的作品

第三幅作品是，松本先生的作品，设计独特的制服很可爱，褶皱的突凹和手的姿态等，都进行了非常深入的刻画。因此感觉非常好。头部和身体的表现手法也很拿手，让我们来看一下图样。

让我们看看人体模型。
若脸的表情被遮住了，
总体姿态传递的讯息
就会很弱。

着色时，鲜明闪亮的颜色
会使袖子很抢眼，由于有
这样的感觉，则更趋向完
美，在外套的袖子上要进
行彩色修补哟。

如果同侧的手和脚朝向图
正面的话，在画面中就会
过于显眼。

把重心放在左脚，这一
方的（右足）腿则是突
出闲适感的关键。

要考虑左右的
平衡。

与身体相比，脚
可能画得更小些。

如果不画出衣服的薄厚
则会有松散的感觉。
让我们再稍微观察一下
裙子的褶皱吧！

这只腿叉开过大则
有不安定的感觉。

膝盖不仅仅是线条，要有
意识地画出圆形的骨头。



修改前



修改后

这是激烈的全身性动作,有许多姿势、动作是普通人所无法做到的,并且其特点是在原来的动作上加以形变。这种动作用于感情和情节发展的高潮部分,也可以说是整套动作的核心,但这部分的描述也较难,但是描述手脚间的平衡和身体的扭曲情况应该不成问题。

飞拳跳击

基本动作

在跃起后下落的过程中,瞄准对手的头部的出拳。

因为这样的动作不太现实,所以几乎只有在游戏中才能看到。

①出拳之前

将这里的线条大幅扭曲变形,效果很明显。

手腕像这样弯曲,表现其力量。

胸部向外侧扭转幅度越大,出拳力量越大。

由于是向上跃起的,必须俯视对方。

绘画的诀窍是将整个轮廓呈“S”形表现出来。这是表现人体柔韧性的最主要手段。

②出拳瞬间！

由于肩部动作的牵扯，衣服上出现褶皱，画时由肩部起自然向后延伸。

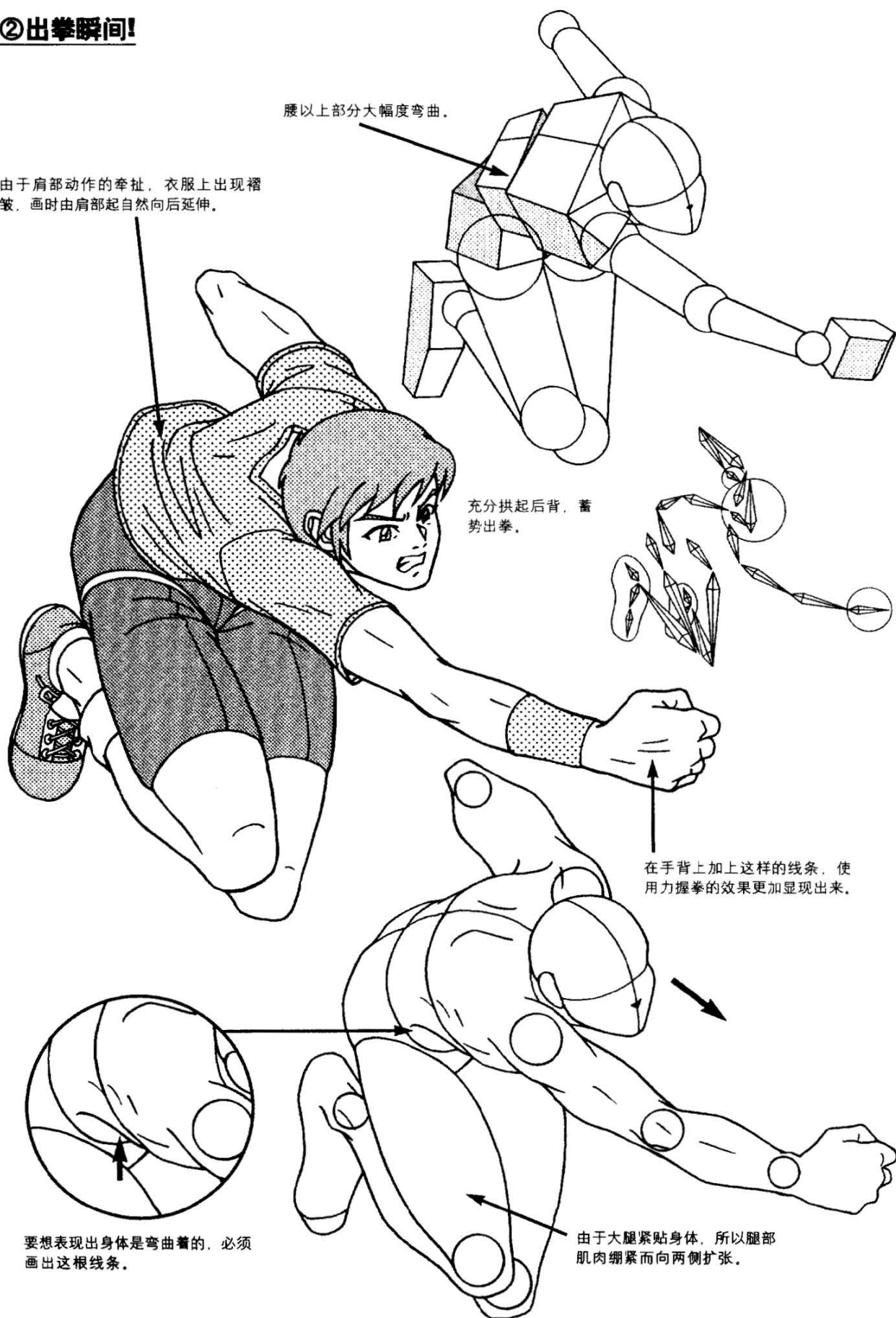
腰以上部分大幅度弯曲。

充分拱起后背，蓄势出拳。

在手背上加上这样的线条，使用力握拳的效果更加显现出来。

要想表现出身体是弯曲着的，必须画出这根线条。

由于大腿紧贴身体，所以腿部肌肉绷紧而向两侧扩张。



别忘了，不出拳的那只手也要画出用力握拳的样子。

重点!

由于弯着脖子俯视对方，所以头部也要跟着一起低下。必须看得见下颌而非普通的侧脸。

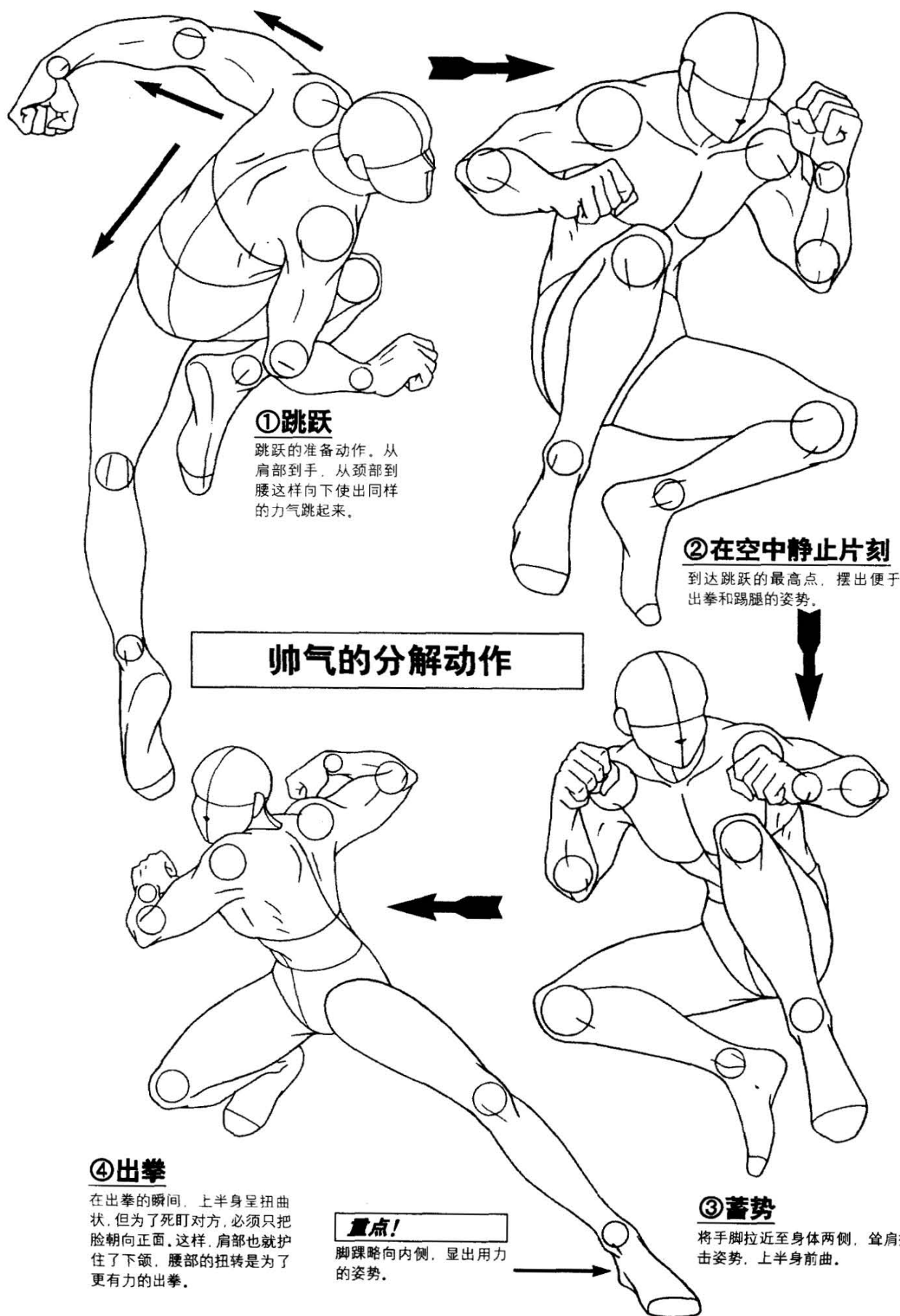
从头到脚呈现一条完美的曲线。

这条线表现出腹部扭转度。

腰部的带动使腿部一起上抬。

在扭动过程中，牵引手脚。

出拳一方的脚抬起，尽量贴近身体。



后翻

基本动作

动作类似于足球中的倒挂金钩，踢完对手之后在空中旋转一周后落地。这个动作可称得上是杀手锏，在关键之时必能用上。

①下腰

**重点!**

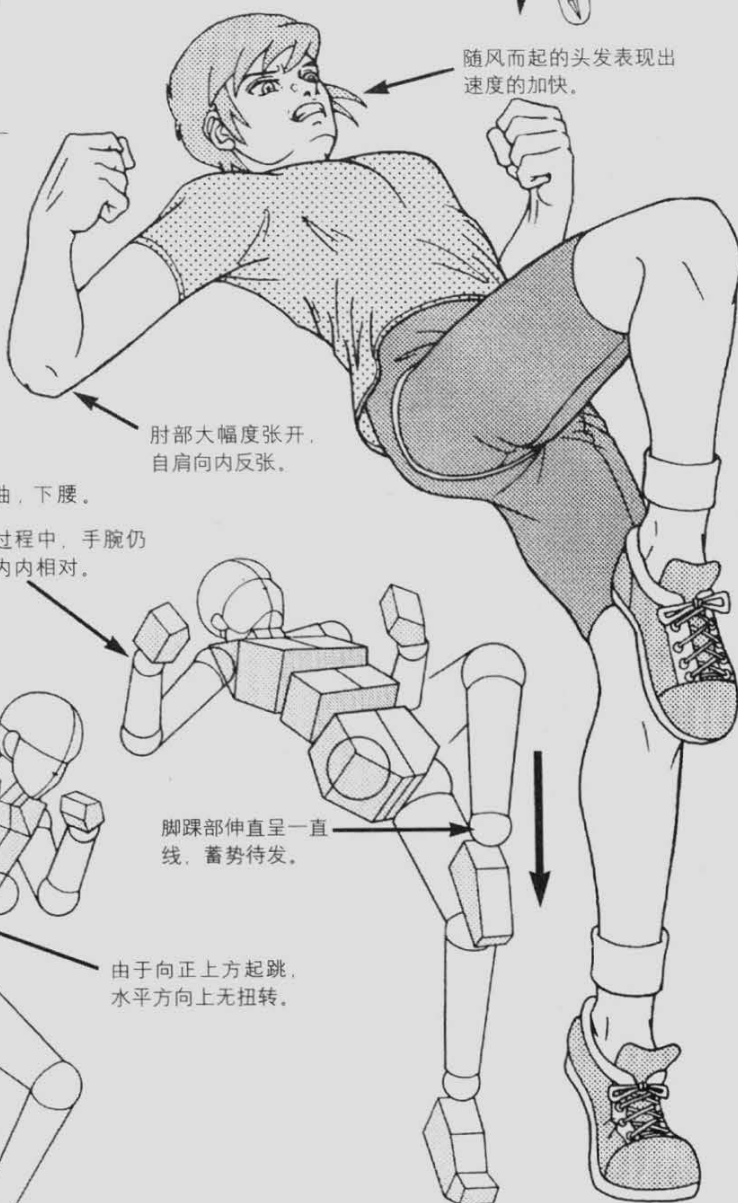
两手手腕内内相对，表现出用力握拳。

两肘大致保持同一高度，贴近胸部。

两膝稍曲，下腰。

在此过程中，手腕仍保持内内相对。

②起跳



从头到脚尖全身是一个漂亮的弓形。

随风而起的头发表现出速度的加快。

肘部大幅度张开，自肩向内反张。

脚踝部伸直呈一直线，蓄势待发。

由于向正上方起跳，水平方向上无扭转。

重点!

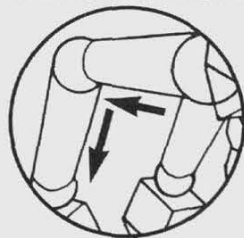
踢出的脚略在后方，此脚的膝盖弯曲程度也较大。



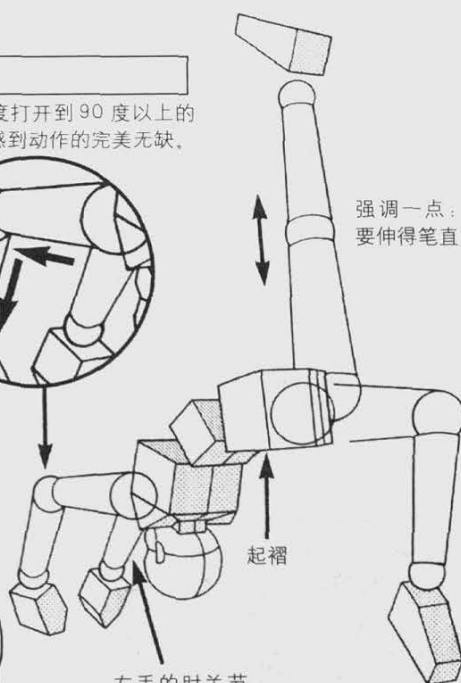
③踢

**重点!**

将肘部的角度打开到90度以上的话，更让人感到动作的完美无缺。



强调一点：膝盖一定要伸得笔直。



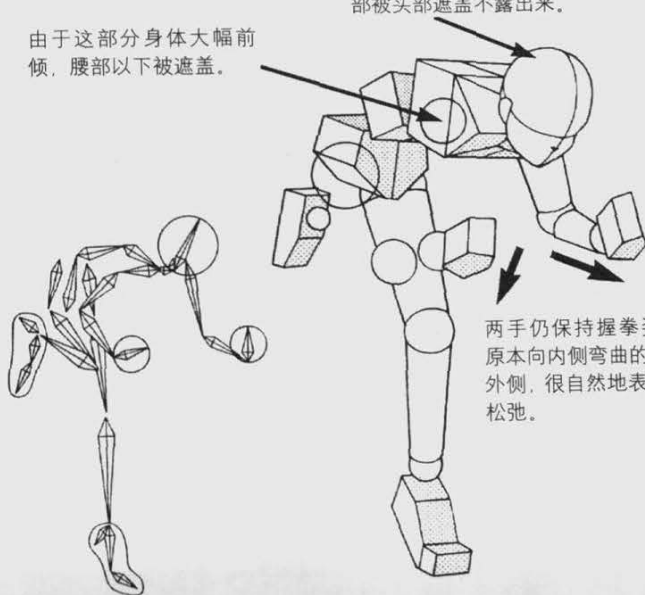
左手的肘关节被遮住了。

④落地

**重点!**

前倾的角度恰好使得颈部被头部遮盖不露出来。

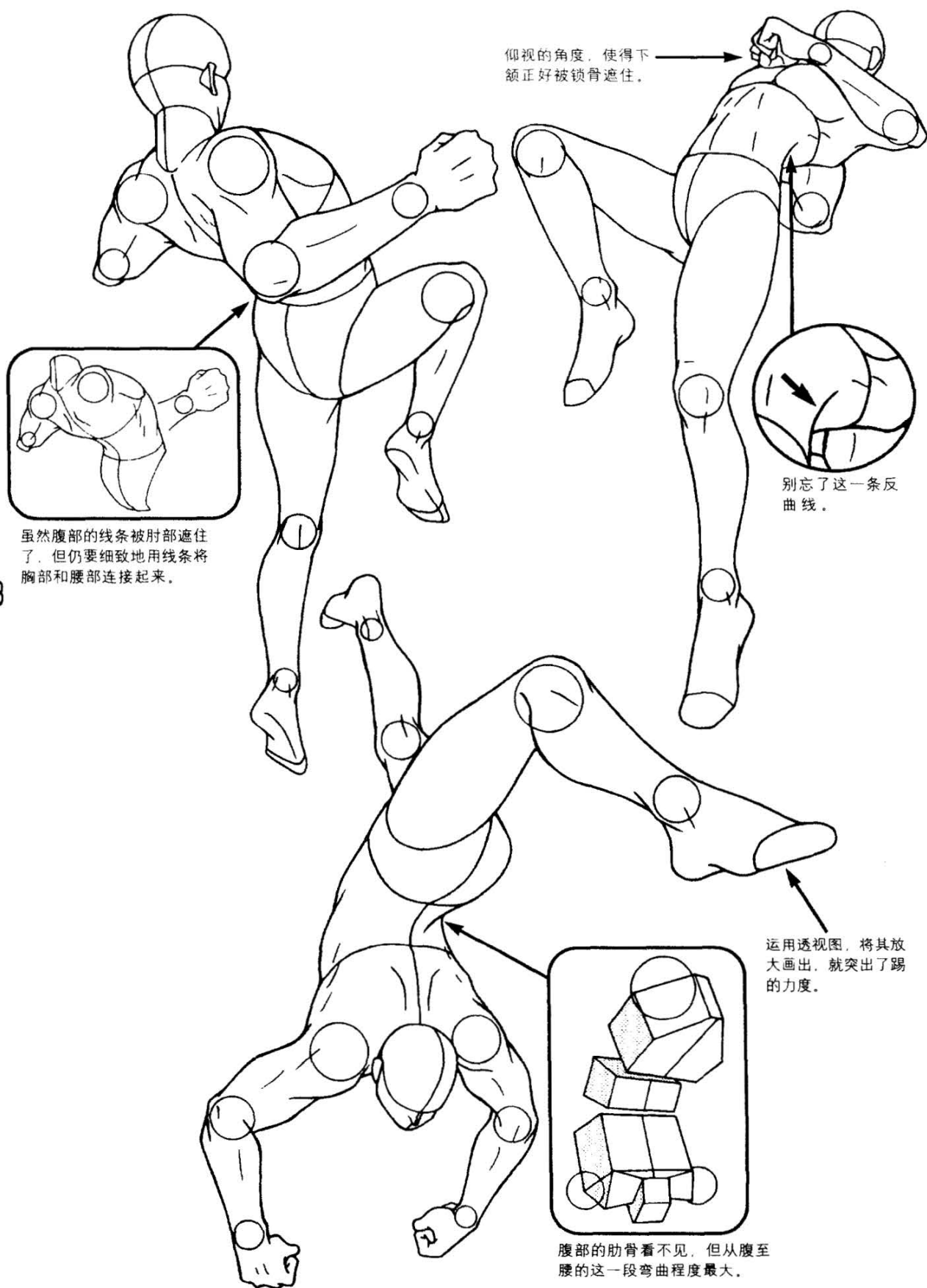
由于这部分身体大幅前倾，腰部以下被遮盖。

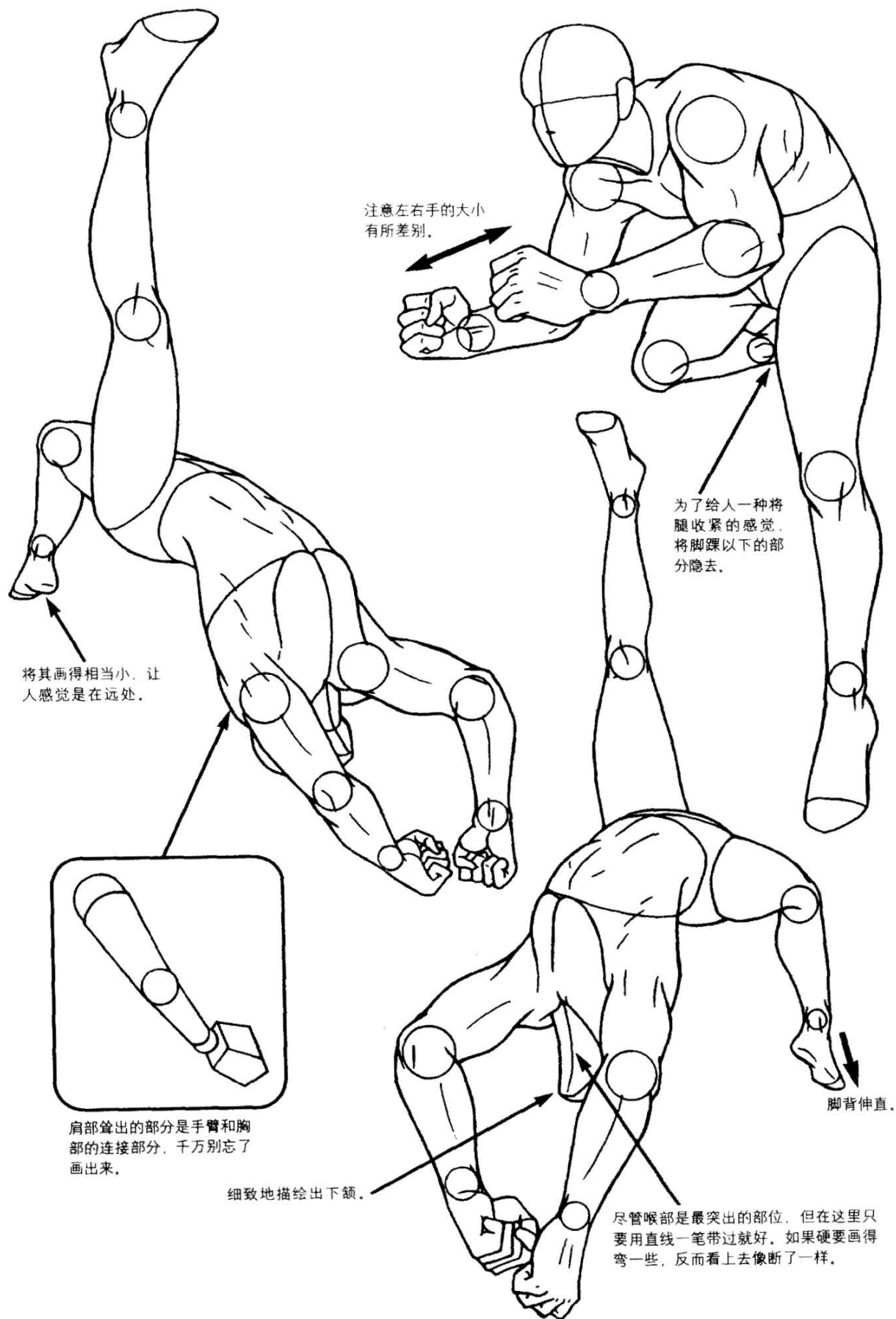


两手仍保持握拳姿势，只是原本向内侧弯曲的手腕现朝向外侧，很自然地表现出双手的松弛。

为了取得平衡，双肘同一幅度张开。

注意曲膝！如果笔直地落地，膝盖受整个身体的冲击易向前摔倒。

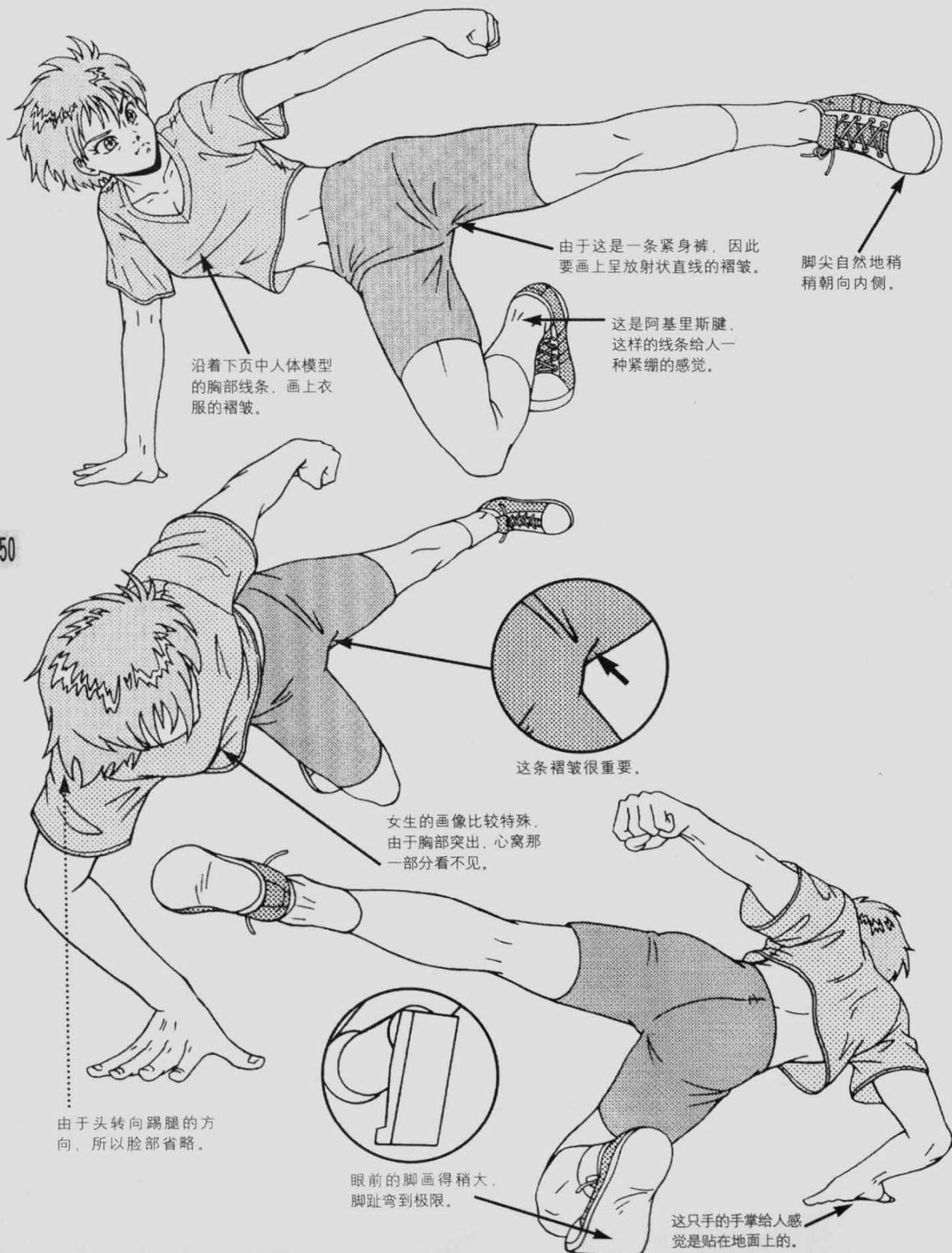


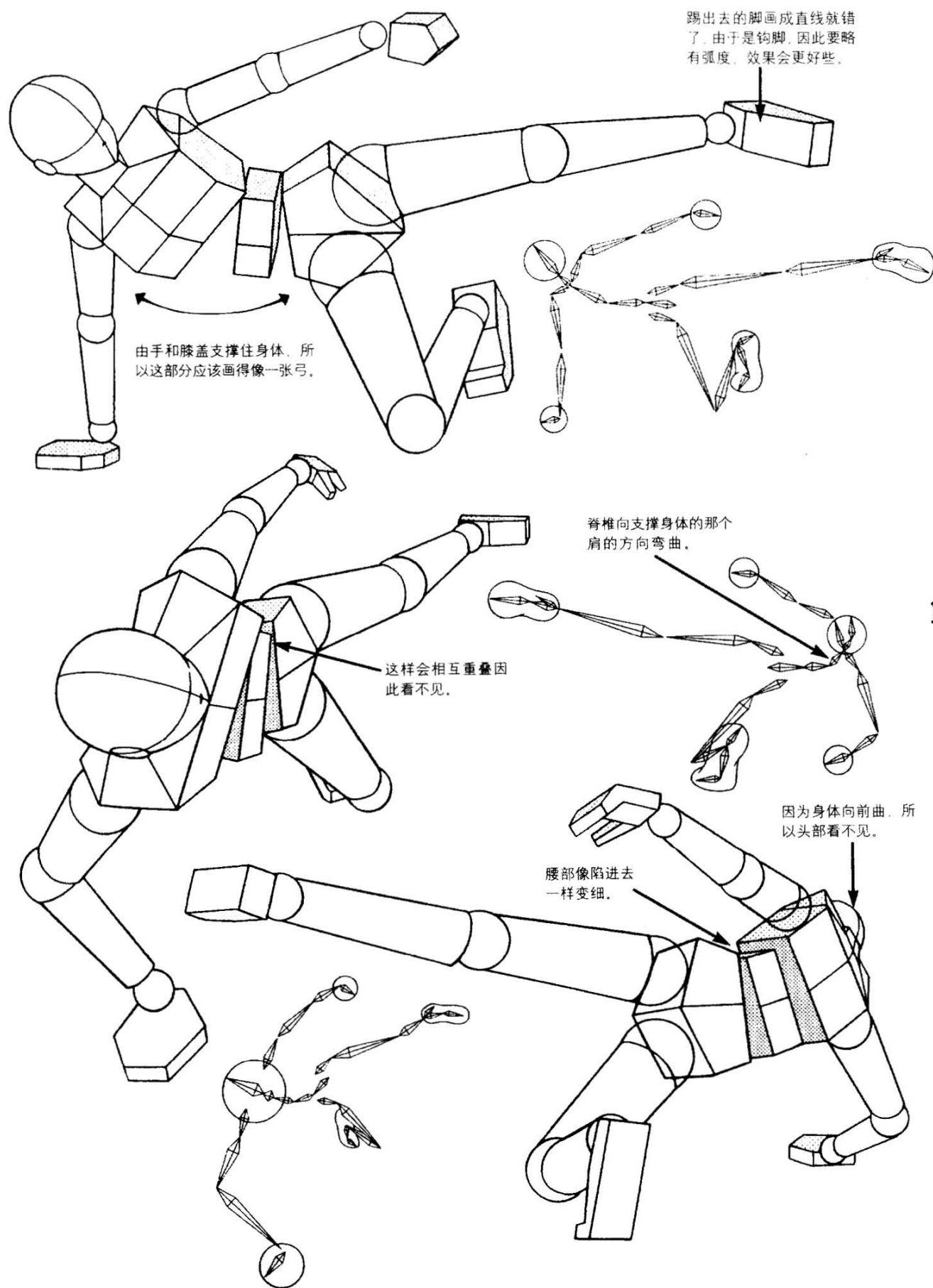


扫腿

基本动作

由蹲下的动作开始，拔出两脚直捣对手脚底。这种技巧不仅给对方带来危险，更能使其招架不住，彻底倒下。





仰视

这个肩膀由于向后方张着，所以看不见。

出腿前的姿势，膝部稍稍弯曲。

画肩和锁骨时，别忘了把线条区分开。

若没有这种前倾曲线，转身的动作就表现不出。

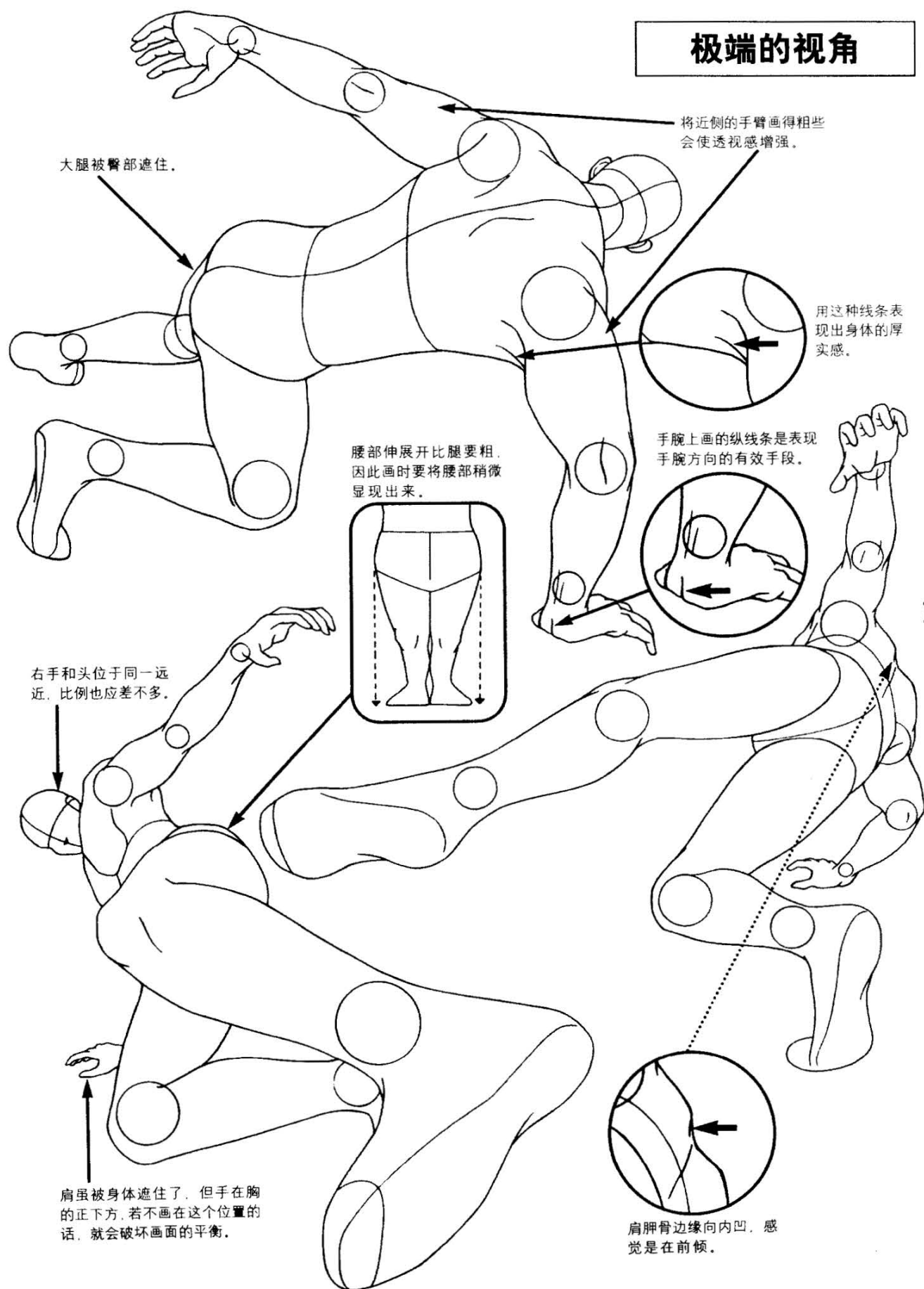
小腿肚以上部分被身体遮盖住。

只看得见手臂最粗的一小部分。

俯视

正上方

极端的视角



铲脚

基本动作

这种动作一般用于足球和棒球。在动画和游戏中，常用于猛冲至对手面前，对准脚底下铲去。



154

腹部边缘处的这些线条显出力量和立体感。

这样的画法增强了身体的厚实感。

袖口内侧的线条别忘了画。

肘部弯曲的方向不同，内侧线条的画法也不同。

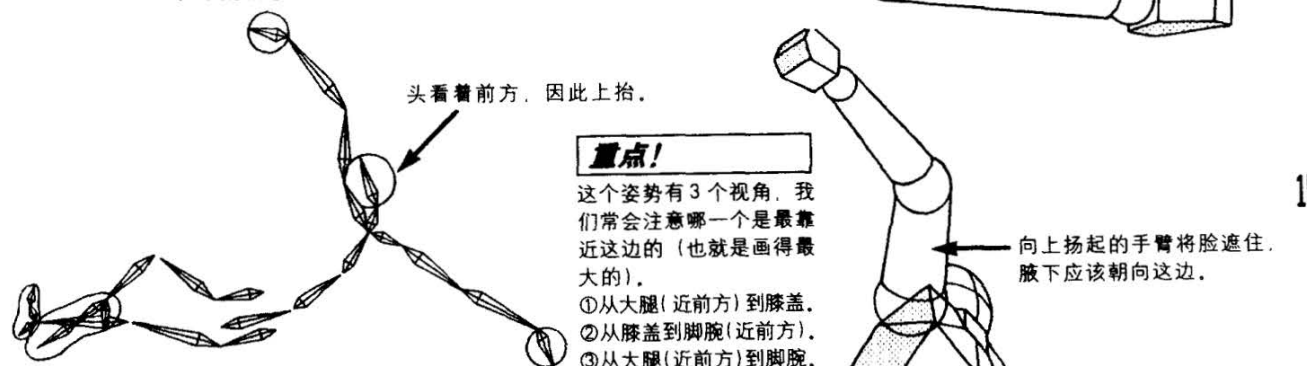
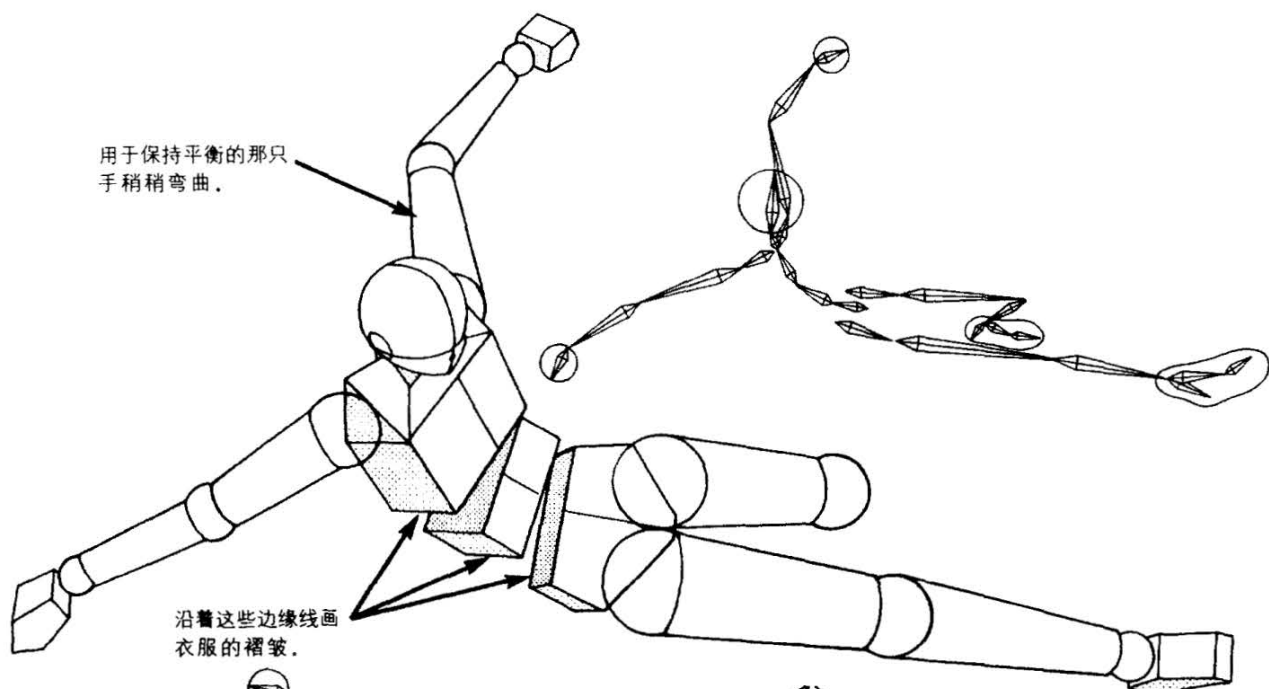
由于视角的关系，靠近这边的脚踝骨看上去和小腿肚子一样粗。

左膝弯曲得厉害，所以右腿更大一些。

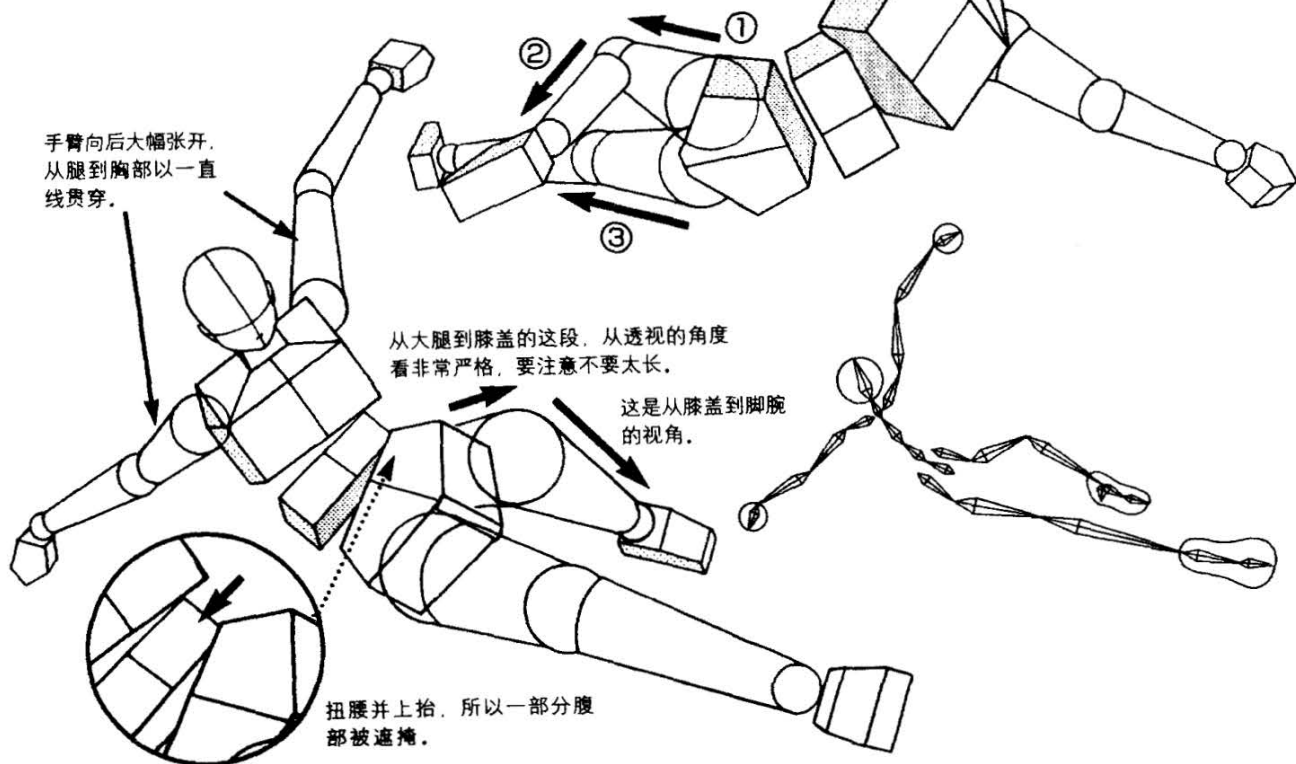
T恤的下摆可以沿着人体模型的轮廓来画。

大拇指在外，作握拳状，手掌中隆起部分的线条突出了力量。





155



俯视

看看有没有画上。以肚脐为中心的身体中心线。向上弯曲的部分。

根据透视原理几乎看不见腹部。

要记住哦!

肩胛骨、肘关节等部分由于皮包骨头。所以肌肉的线条用另外的线条描绘。

由于视觉角度的关系，左右脚的大小差距甚大。

用线条的错综表现肌肉。

肘关节一瞬间隆起。

将这部分（肩胛骨）画大一些，以此来表示力量的强度。

若是女生的手，这里的骨头不用那么强调突出。

仰视

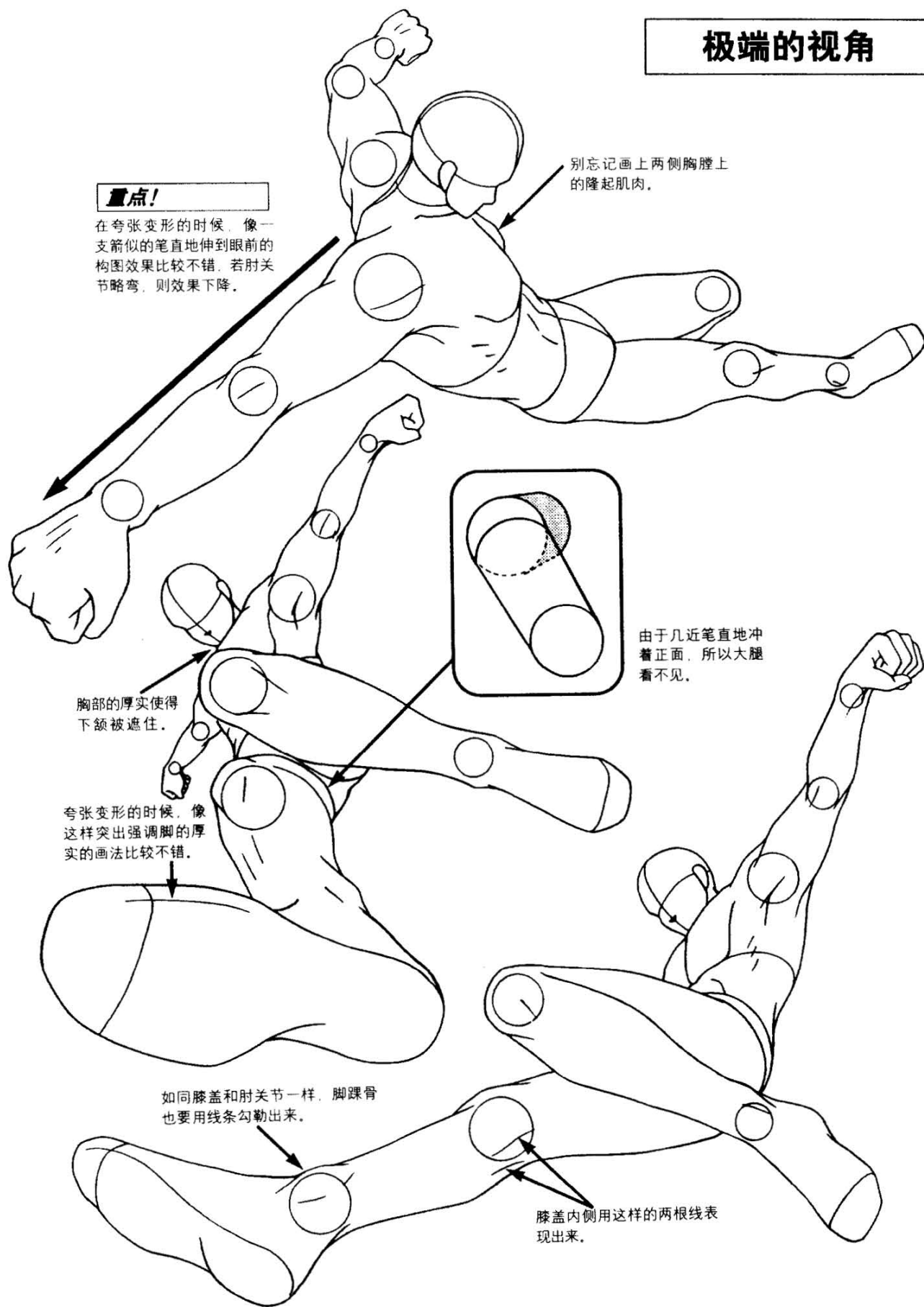
注意：在这里插入线条。

极端的视角

重点！

在夸张变形的时候，像一支箭似的笔直地伸到眼前的构图效果比较不错。若肘关节略弯，则效果下降。

别忘记画上两侧胸膛上的隆起肌肉。



由于几近笔直地冲着正面，所以大腿看不见。

胸部的厚实使得下颔被遮住。

夸张变形的时候，像这样突出强调脚的厚实的画法比较不错。

如同膝盖和肘关节一样，脚踝骨也要用线条勾勒出来。

膝盖内侧用这样的两根线表现出来。

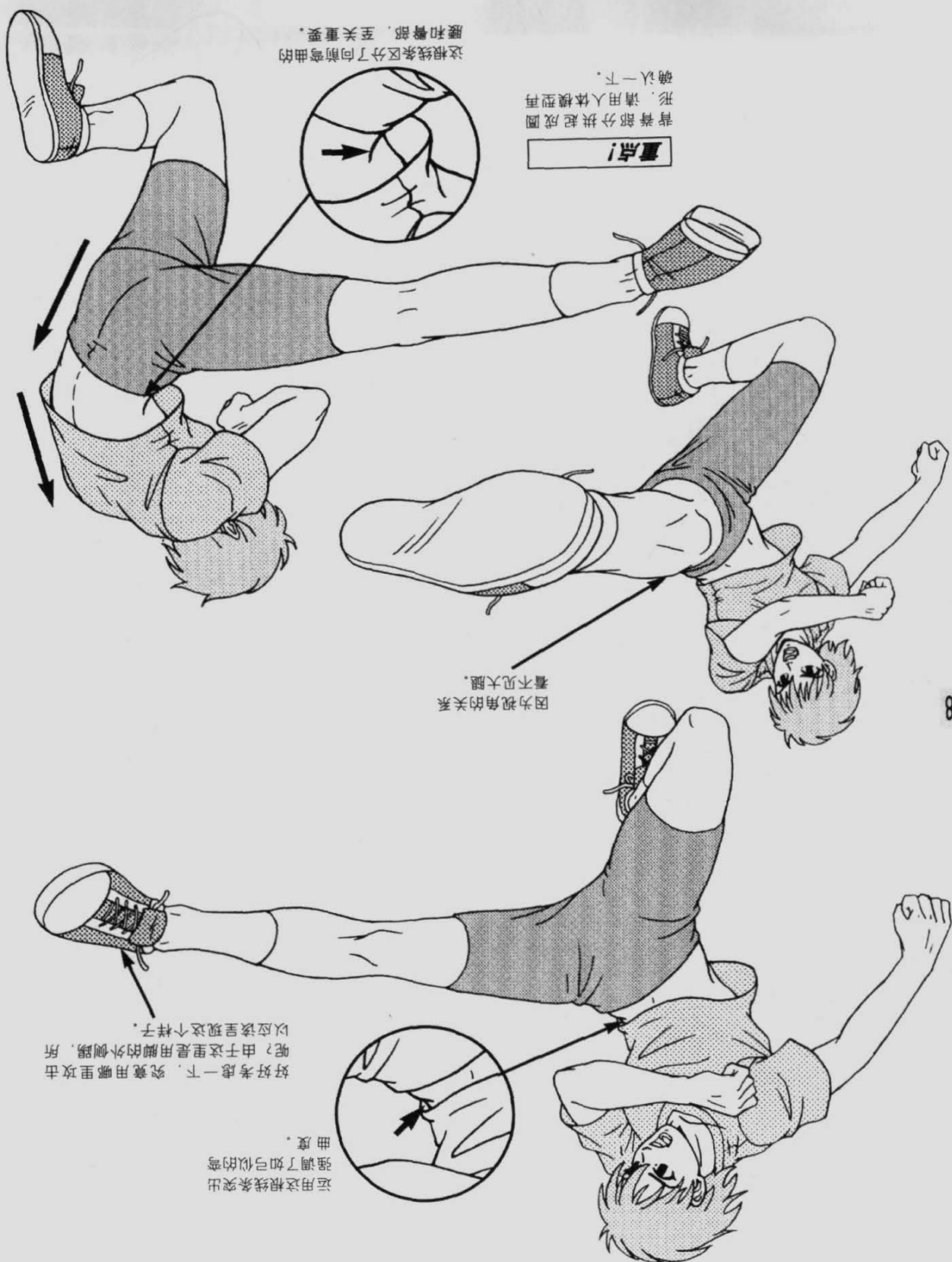
先猛冲，再向前方跃起出脚，对准对手的胸部和头部，猛烈地发出进攻，可称杀手锏。

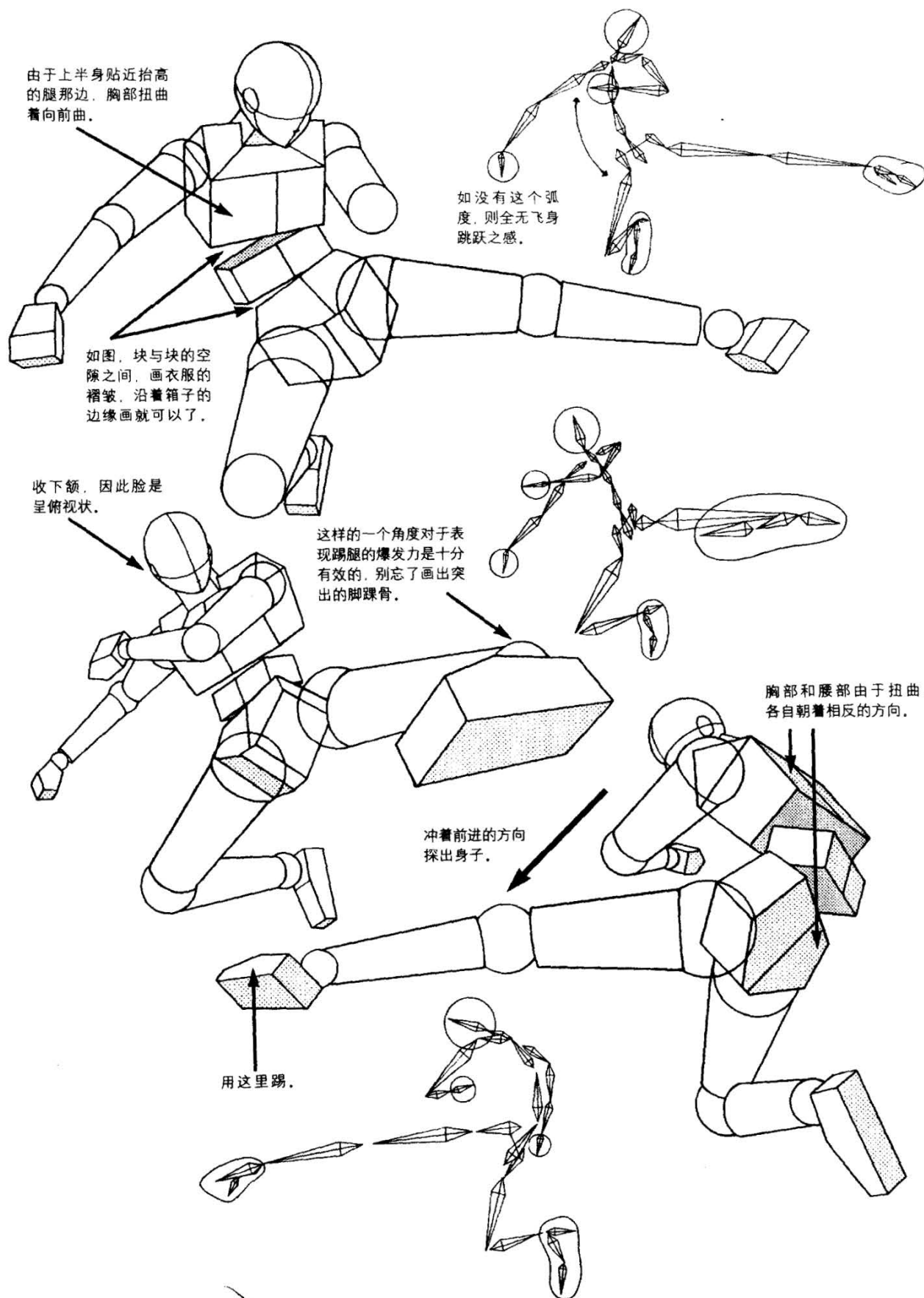
飞腿

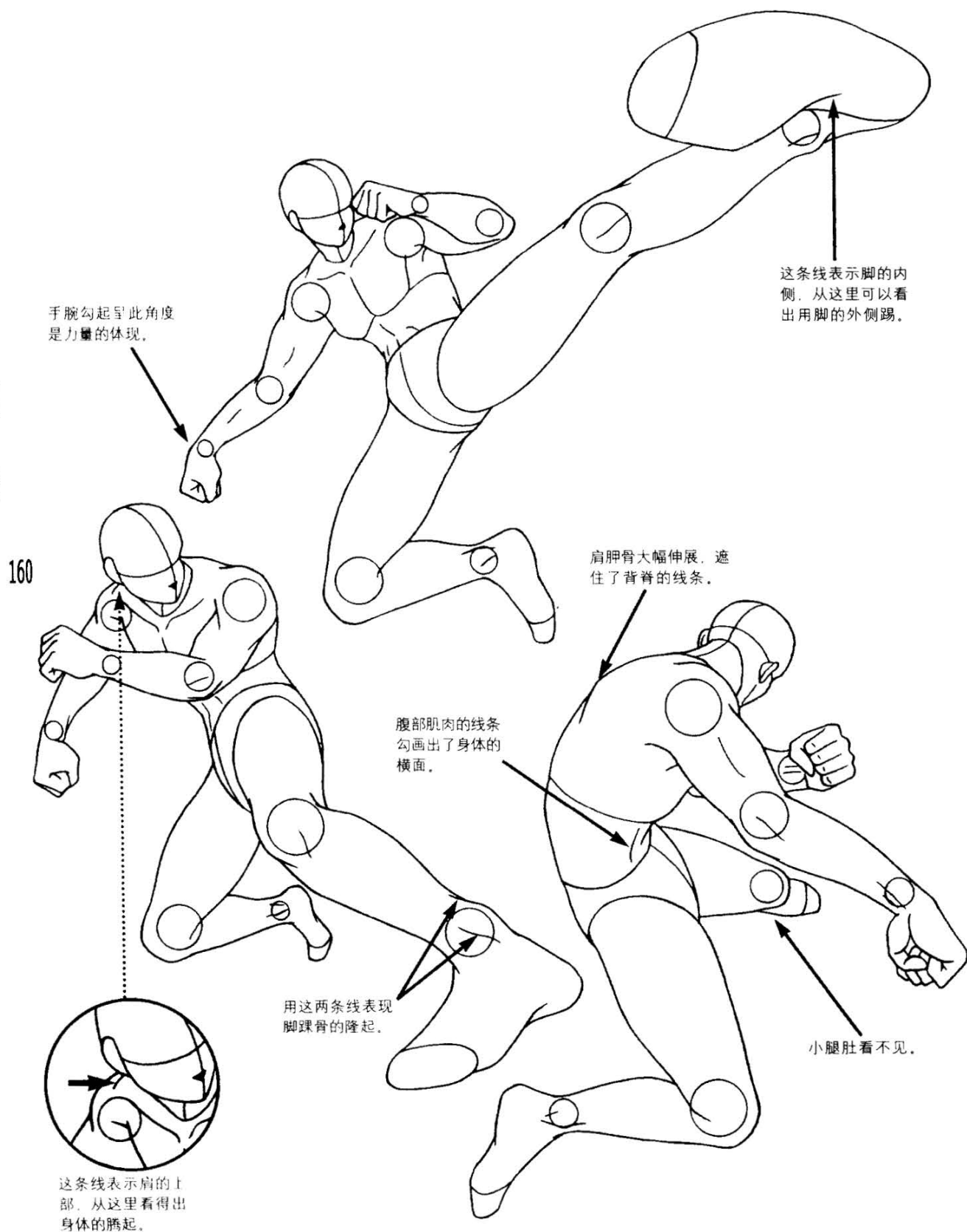
CHAPTER 3-3

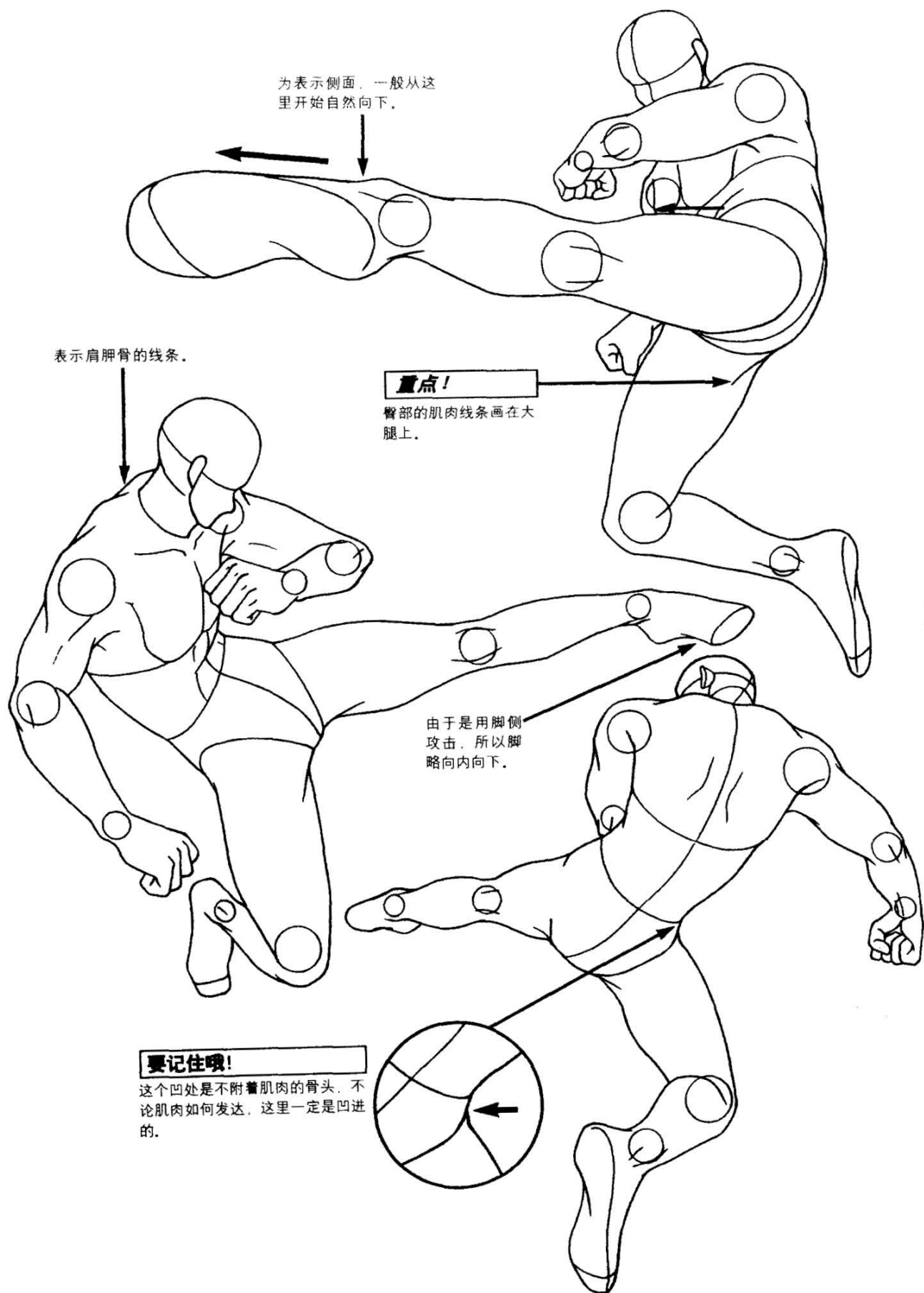
基本动作

超难度动作!









新手设计师的建议

井上 chihiro CHIHIRO INOUE

静冈县出生，
毕业于专业学校的平面设计专业。
现就职于某一知名的游戏制作公司，
负责游戏的平面设计。

高性能的游戏机随处可见，但我并不看好。现在我正在制作16色的游戏。16色，听起来似乎不可思议，但却充满乐趣。

现在，我的工作游戏的平面设计。绘画这一工作，其实也是种类繁多，精彩纷呈的。这使我经常分散注意力，有些为难。

有时候，我连大型的广告牌也想画来试试。画那么大的广告牌，心情似乎很不错的样子。但真的画起来就不是那么轻松了。即便如此，也还是想试试。因为绘画充满了乐趣。偶尔站在欣赏者的角度，这也绝对是一种享受。对于创作者而言，人们愉快的欣赏自己的作品便是对自己辛苦劳动的回报，而不会一味地想着自己的辛苦。

我认为，要是人们快乐，就要让他们继续了解生活中的乐趣，并挖掘出至今还未有过的更快乐的事情。而要做到这一点，强健的体魄和一定的头脑是必要的。

所以，要好玩，好好吃，每天要做创新的训练。



4℃工作室

东京都武藏野市吉祥寺本町 2-5-10

TEL: 0422-21-4011

FAX: 0422-21-4014

URL: <http://www.beyond-c.co.jp/>

每期向你介绍“制作人之声”
活跃于卡通、游戏工作室的制作人员们
一针见血地回答了现场问题。

这次要向你介绍的是《AKIRA》的动画导演
森本晃司率领的 4℃工作室。其属下创作人员都是
现今日本最具实力的。
田中荣子社长，就像是这些创作人员的大姐大
下面就是对她的采访。

●关于 4℃工作室

Q: 公司归谁所有，正在进行什么工作，像这样的资料几乎都不公开，那么 4℃工作室究竟是什么样的公司呢？

A: 怎么说呢，就好像是一个“创作室”。通常制作卡通，首先会有一个制作系统的问题。电视卡通、剧场版卡通和 OVA，制作系统各不相同，工作也就各成体系。而这种工作体系是事先完成的，只要加上必要的人员就可以开始工作了。正是由于像流水线一样的工作方式，才使作品按期完成。（笑）但是，“想制作这样的作品”，“完成这样的作品需要什么样的制作队伍”诸如此类的问题在召集制作班子时就已经开始考虑了。如果是有能力的人，他负责的工作内容就不会被限定在一部作品上。应该是这样的感觉，“这部作品和这一部，还有这一部，如果都能胜任，就来做吧”。为了想要制作的作品而组建的工作班子和制作流水线，都是相当适合作品的，这一制作的过程也是“制作室”的快乐。

Q: 很多作家流动频繁，那么是否有正式的公司职员呢？

A: 制片和绘画人员中有一些是正式员工，CG（电脑图片，译者注）的大部分也属于正式员工。但是负责创意的部分人员（导演和人物设计者等）是流动的。

Q: 您是在什么样的契机下建立起 4℃工作室的呢？

A: 我曾经担任过《邻家的豆豆龙》（吉卜力工作室出品），这部作品的制片一职。为了制作《豆豆龙》召集了一个制作班子，但是在快要完成的时候，被告知说：“AKIRA 遇到了一些麻烦，可能无法如期上映，有人愿意来帮忙吗？”（笑）这个时候，《萤火虫之墓》的制作已经完成（《邻家的豆豆龙》和《萤火虫之墓》，两者的制作期互相重叠），所以才说：“请大家一定要去 AKIRA 工作室帮帮忙。”AKIRA 如期完成后，又说要制作《小魔女宅急便》，让大家集合起来。（笑）

所以《小魔女宅急便》是由制作《邻家的豆豆龙》、《AKIRA》、《萤火虫之墓》的原班人马创作而成的。这支队伍，根据吉卜力的规定，制作完成之后马上解散。也

就是说，这些拥有非凡能力的人要被解散。

但是，在当时用于剧场的卡通策划并不像现在这样到处受欢迎，所以要进工作室不是那么简单的。就我而言，做完《小魔女宅急便》后，已有三次胃穿孔（笑），一直在家躺着。《AKIRA》的动画导演森本（晃司）和《豆豆龙》的动画导演佐藤（好春），打电话来说“现在两个人在家庭餐厅”。他们对我说：“建立一个我们自己的工作室吧”，这是所有一切的开始。虽然我一开始说：“已经很累了，不想再做了”，但还是渴望“建造一个自己的帝国”，“想加入可爱的女孩这样的角色，制作一个相亲的场景”（笑）这种感觉是在大伙中间自然产生的。

在把大家召集起来成立公司后做的第一件事情，是和尾泽（本书著者）等一起去了周末旅行（笑）。一到 12 月，就是吃火锅的季节。大家带了很多东西去，大谈 UFO 等，一直到早晨仍然兴致勃勃，谈的尽是那样的问题。大家约定不要互相照顾，做自己喜欢做的事情。我曾经说过“想制作相亲的场面”，但是结果召集来的属下都是些男生，我还说过呢“怎么都是男的属下呀”。（笑）

Q: 这一制作班子的成员都是怎么样的人呢？

A: 到现在应该明白“帝国”的意思了吧，它是由一些志同道合的人组成的。忙的时候，生活就变得乱七八糟，也常常熬夜。像这样，困难的时候也好，辛苦的时候也好，能够共同承担、一起度过的同伴，他们对于创作的方向等也有着相同的看法。所以，能够在一起创作作品，能够组合成一支队伍，能够团结在一起。这种精神即使是在现在仍然保留着。忙的时候，大家一星期左右不回家，累得倒下了，躺一下继续工作，就这样来来回回（笑）。这是因为，基本上，这个集团不是由于组建体系而聚集起来的，而是由于我们想制作一些表现我们创造力的东西，在这种心情下聚集起来的。在此意义上，我们并没有极力要把工作室搞大。另外，我们还尽量把各作品单位组合成工程。现在，定期招聘也不再进行了。我们是这样想的，要是规则、体系等适合 4℃的话，就把它扩大一点。

Q: 4℃工作室完成作品的效率很高，您能告诉我们“4℃工作室的工作方法”是什么吗？



4℃工作室的大姐大，性格开朗、精力充沛的田中荣子社长。

164

A: 这一行业的人，都是很有能力的人。谁都有可能高效率地完成作品。只是没有发挥这一能力的机会。

现在卡通界的现状是，周转资金仅够勉强维持生活费用。比如电视连续剧的情况，现在的现场制作费用差不多和20年前相同。这些费用如果由成员们平分，而不用创作的话是不行的。这样一来，打个比方，“播放22分钟需要画3000张图画”，如果不完成这一基本的图画数目是不行的。那么，工作要求就变成“请完成每集3000张图画的制作”。制作时间，就拿人事费用来计算，从脚本到完善阶段大约需要3个月左右。在这一制作期间，人员的出入和工作项目的分配一定要有明确的划分和规定。事实上，要制作精良的作品，还需要花更多的时间，画更多的图画，但是只有制作3000张图画的钱，所以也就只有这样做了。而且，单价和20年前相同。

使作品创作摆脱这种“束缚”，4℃工作室常常以此为目标。比如说，前一阵子制作的25秒作品《永久家族》（全套53集），一集就用了800张图画。也就是说，每秒钟用了32张图画。而刚才提到的22分钟用3000张图画的电视连续剧，每秒钟只用2~3张图画。视觉效果是完全不一样的。但是，结果是因为用了很多张图画，单价成了相同的了。（笑）

Q: 卡通创作人中，是不是有很多“怪人”？

A: 作为创作事物的人，具有基本的被人认可的能力。正确的评价来说，这不是“奇怪”，而是奇妙。或许在某种社会构造中，他们是有些“奇怪”，但是，对于这样的人，那样的环境是他们发挥才能的必要条件。考虑到这一点，就不会觉得有什么奇怪的了。如果在那样的环境中能够创作出作品，那么那个人所说的是有一些道理的。剩下的就是如何才能营造这种环境。但是，话又说回来，卡通创作人中也确实有一些不卫生的家伙。这样的人到我们工作室来，就会变得干净（笑）。即使是指甲脏乎乎的，头发乱蓬蓬的人，到了我们这里，大概也就1个月左右，头发也去剪了，衣服也是洗了才来的，这是为什么呢？倒也不是因为我们对那个人有什么特殊的评价（笑）。

Q: 为什么不进行招聘，增加职员人数呢？

A: 因为公司规模扩大后，就会产生这样的疑问，是否能够保持和睦融洽的人际关系呢？公司办得越大，规则、体系等就越难有效地发挥作用。正是因为现在这样大小的

规模，才使公司仅凭互相信任的关系就能生存发展。而其他一些大公司的话，恐怕会有倒闭的危险。要说现在的体制，举个例子来说吧。比如说森本导演，一旦他认为“可能要来不及了”，最后一周就会拼命地赶，常常是闭目养神30分钟，吃一块巧克力，饭也不去吃，一味地埋头干。这些大家都有深切的体会。把自己能做的事情都事先做好，只要导演把工作都分配好了，大家就鼓足干劲一起干，如此等等。可以说是同心协力，当然也可以形容为“最强的机器”。在一般人看来，或许是有些奇怪，但也并不是总这样的（笑）。

Q: 4℃工作室的作品中，偏暗的照明、奇异的色彩运用和某种共通的氛围是刻意安排的吗？

A: 那可能是因为职业卡通界数字化时代的到来。关于颜色，因为有很多限制，所以产生了反作用吧。就说颜料，即使是剧场版的作品也无法用1000种颜色。在给一部作品添加颜色时，加上各种特殊的颜色，才能达到1000种颜色，1200种颜色左右。着色的书桌上放着许多小瓶，一张桌子大概只能放100种颜色。把它们一一打开，着色，您可以试一下1000种颜色是如何完成的（笑）。难的不是桌子上放不下小瓶，而是无法重复着色。但是，现在不是有了36000种颜色吗（电脑合成的颜色数目）？可以尽情的使用以前没有的颜色，真的很棒（笑）。仅用低调的暗色来描绘画面，绝对不是一般的颜料就能完成的。颜料的话，在原色和其中间色中不是有很多暗色吗？所以能够将其在CG中运用自如。

即使是光，也要受到摄影器材的限制，还要考虑到商业运作的效果，另外还有“视觉效果合成”（不同的摄影素材通过光学合成制作在一张胶卷上）等等。因此，长久以来特殊的技术一直都很重要。以前，即便很想做，也会认为“这样很困难吧”，但是现在，在三维视觉的地图中很容易就制作出来了，所以有人会说“那太简单了”（笑）。有了数字这个玩意儿，很多可能都成了现实，随后就投入应用了（笑）。

所以，想用原色来制作色彩丰富的电影或是创作美丽的世界，可以用数字来完成。把那个时候的需要和想创作的画面放在一起考虑，来选择颜色和光。如果是人为迹象很明显的东西，可以不用在意光的使用，但是如果是非常写实的东西或是电影性质的东西，就要注意如何使用光了。



每幅画面都经过了精心的扫描。

Q:外部人员加入时，怎样挑选呢？是看和他平时的交往状况，还是看他的作品是否有性格呢？

A:两方面因素都有。嗯，是怎么录用的呢，大概是对方表示“想做这样的事”，而我们这边也觉得“这个人不错，也挺有干劲”。这样一来，也就拍板了。

Q:有时是不是来者不拒呢？

A:怎么说呢，基本上不会拒绝，但也有不合群的。……虽然很少，但是最近就有一个例子。

Q:作为一支队伍，有没有离群的？

A:对于工作，如果没有了责任感，就会被认为“那家伙已经不想和班组一起工作了”。工作室内部，都是自由代理人性质的（每部作品的创作班子都是由想组队的人组成的）。制作也好，绘画也好，CG也好，什么人做了什么工作，大家都有目共睹。如果是对工作不负责的人，下一次组队时就会想到“这个人不行”，于是就将他踢出去不予考虑了。但是，这种不负责任的人，即使不让他工作了，也会很不在乎的（笑）。真的是很不在乎，明明是对他说：“因为出了问题，你必须返工”，他却说些“累了想休息一下”之类的。但这样一来，对于那个人来说，接下来的工作机会就不会有了。

●关于最近的作品

Q:《digital juice》已经完成了吗？

A:一部分人已经完成了，但是也有一部分人还在工作着（笑）。因为计划用于DVD，所以一个人负责3分钟的话，必须召集10个人左右……

事实上，今年已经考虑了很久，准备继续创作下去。现在，基本上有五册的绘画工作已经完成，会在电影节上上映，总之陆续都将出台。

实验电影（专门用于电影节的开幕式等场合的非正式上映的电影或片段等，译者注），最近已经很少见了。制作这部作品，是想知道数字化对卡通制作的作用，所以用实验电影的形式做了一系列挑战。因此，工作仍将继续下去（笑）。

Q:为什么选择用实验电影的方法呢？

A:因为有很多想这样做的人。但是，这里还有资金、知识、技术、人员等问题，也是很重要的。制作一部作品，即使只有3分钟，大约也要花1200万~1800万。提供了这些，作为创作这当然是很高兴的。对于试验性的作品，无论作品是短是长，持续创作都是很重要的。在4℃工作室，经常同时进行几部作品的创作，作品与作品中间会有制作淡季。在这些制作淡季进行实验电影的创作，也不失为良策。

Q:能谈谈GLAY的音乐录影带等，有关音乐的工作情况吗？

A:森本晃司曾说过：“首先要有音乐，然后再加上卡通的故事情节”，那个时候大多数人认为“并不是这样的”。……现在基本上也是这样，卡通故事作为前提首先存在。然后，拜托适合这部卡通风格的作曲家为其创作音乐。但是，森本的看法是：首先是音乐，然后制作电影场面，它们是和音乐讲述的故事全然不同的电视剧。他说，同时体验这两者时，音乐和画面相辅相成，非常有趣，一定要尝试一下。由此而创作的是《EXTRA》（肯·伊西依的音乐节略）。

没有歌手出场的原声音乐录影带，在以前的日本是没有的。视觉效果带来卖座率，因此歌手肯定是出场的。音乐和歌手往往同时出现，成套出售。但是《EXTRA》中却不是这样的。这是很少见的。作为电影，这是具有冲击性和先驱作用的，和GLAY的《survival》也有关。制作《survival》时，“beyond city”（4℃工作室的homepage）上也出现了GLAY迷竞相登录的情况，可以说是史无前例。

Q:今后会考虑和哪些音乐家合作呢？

A:忌野清一郎、北岛三郎等等（笑），想和他们合作。

Q:请谈谈有关《巨大都市》的情况。

A:那是一部了不起的作品。我们曾参与过这部作品三维部分的制图工作，我们以此为荣。连贯起来（把动作的中间过程串联起来）看时，大家都惊叹“哇，这可是日本制作的”（笑）。丝毫不逊于迪斯尼哦（笑）。手塚治虫有意于迪斯尼，他创建了手塚治虫世界。支撑手塚治虫世界的中坚力量又组建了madhouse，这便是他们的作品。



丝毫没有注意到越来越接近的照相机，集中精力挥动着铅笔的工作人员。

●电脑和卡通

Q:电脑的使用大约是在什么时候?

A:在制作大友(克洋)先生的原作并由其担任总导演的作品《MEMORIES》时候。最先提出的好像是森本晃司。在片子最后有这样一个场面。有一个宇宙垃圾聚集的像磁场一样的地方。走进后，可以看到在中央有一朵由垃圾堆积成的巨大的蔷薇，不断地转动着。如果要用手绘的画来使蔷薇转动起来，是极为困难的事情。于是想用数字化的方式。大家就去请教当时制作游戏的工作室“是如何制作的呢”。这样一来，就有了这样的倾向“现在买不算太早”，“反正我们自己也是要用的”。剧场版的作品一般制作时间都不长，若是让别人代做价格会很贵。

当时买了一台最新型的机器。并得到了正在开发Mac系统的苹果公司的协助。那台机器，直到现在仍被称为“始祖”，一直放在这里(笑)。上面贴着“小心触摸”。最后，准备了三台电脑，就等组建人员了(笑)。因为那个时候还没有人意识到用电脑来制作图像。所以只是处于探索阶段，但是也非常有趣。

说出来其实也没关系。有一次来了一个卖Mac的营业员，眨着眼睛问道：“这是用来干什么的呀？”我们告诉他：“用来制作这样的图像”，他说：“请让我来干吧！”。我们疑惑道：“但是不是有营业员的工作吗？”对方答道“不，我就去辞职”(笑)。他还说：“无论如何都非常想干这份工作，而且还有这么好的软件哦”。因为是推销员，所以讲起来非常头头是道的样子(笑)。最后还是觉得这个眼中闪烁着执著光芒的家伙还不错。那个人就是现在担任《Steamboy》游戏导演的A君。

Q:现在作图是直接使用电脑制图的仪器吗?

A:不是，大部分都是手绘然后扫描进去的。

Q:是不是不会用铅笔画画的人制作CG也不行呢？进行铅笔绘画的考试以决定人员的录取，有这回事吗？

A:现在不进行招聘也就没有这类考试。但是不定期录用人员时，会让他们画立方体等。最近这还是比较有效的。不会画立方体的人也就不会掌握基本动作的画法。工作也是如此。会做纵轴和横轴的工作。但不会用时间轴来看待事物。所以，不仅是绘画工作，制作部分最好也不要录用

不会画立方体的人。虽然只是画一个立方体，但是要画的干净利落，不出现弯曲修改等问题，并给人一种立体的感觉也是很难的。有了这种感觉，随后只要认真观察人的动作就可以了。从这里开始，就是个人天赋的问题了。电脑等，一开始谁都不会用，所以开始的时候，三维也好二维也好，都是差不多的。

●作为卡通制片人的心得

Q:卡通制作人是艺人吗?

A:在4℃工作室，大家都是艺人。我们所制作的都能体现我们艺人的气质。所谓艺人，就是要用自己的心血来创造美好的东西。

Q:与其说是艺人，4℃工作室常被视为“有灵感的人组成的集团”。

A:不是，没有这样的事吧。实际上是百分之一的灵感加上百分之九十九的努力。灵感是很重要的，没有灵感的话不知道该怎么办(笑)。灵感固然重要，但光靠灵感是创作不出东西的。思维这种东西人人都有。有100万个人，就有100万个人的上千种想法。谁都有思维，婴儿也有。这就给我们的工作带来了困难。

Q:在职的有许多作家，那么哪些才是真正了不起的卡通制作人呢？

A:大友先生可谓是有灵感的人，他是有发言权的，但他也不是靠突发奇想就完成了工作。仅靠突发奇想来完成工作显然是不可能的，还需要一种力量，借此来完成具有说服力的作品，制作生动逼真的电影画面。那是很神奇的。因为天才固然存在，努力的效果也是惊人的。与生俱来的才能人人都有，但是开发锻炼这一天赋的才能却不是天生的。创造东西的人们，往往会持续不断地努力，直到才能被发挥，他们对工作认真负责，直至工作完成。正因为如此，才不断地有作品完成，问世。一般的人会找些借口，比如“有些勉强”、“想休息一下”等等，最后就不干了。但是他们不到最后不会放弃。

宫崎骏导演便是如此，绝对是到最后不言放弃的执拗的人(笑)。那时《豆豆龙》的初刊已经完成，反馈到了工作室。宫崎导演说：“就这样下去的话，怎么都是猫巴士比较活跃，而豆豆龙就是活不起来。我已经



干净整洁的制作室，无法让人联想到这是卡通工作室。室内没有照明，但计算机作业仍然进行着。

想到让豆豆龙活起来的方法了。做15处剪切就可以了”。大家就说：“算了吧，宫崎！”（笑）。这并不是拘泥于作品，而是一种追求彻底完成的精神。有灵感的时候可以百分之二百三百的完成工作。成画的一瞬间就开始觉得“有些不对劲”，电影脚本、人物、原画和动作制作完成后，还是“总觉得有些不对劲”。结果，自己想创作的假定为百分之百，那么完成的可能只有百分之十，顺利的话能完成百分之五六十吧。总之，总是不能画得如己所愿。但是，他们会尽力而为，做好所有能做的事。如此一来，要返工的工作就会堆积如山（笑）。我觉得像这样对完成的作品永不满足的人才是真正了不起的卡通制作人。

但是，创造东西的人基本上都是这样的。即使到了最后的最后，也不惜返工，口中还念着“应该是这样的”，盯住工作不放。

Q:关于变态卡通片，您能坦率的谈谈您的看法吗？

A:即使制作变态的卡通片，一般也不愿制作那种引发人们情欲的作品。但是这同食欲、睡眠的欲望是一样的，作为一种人类的欲望，对其捕捉描写也是很重要的。如果只是描写爱的行为，就应该好好地画下全部，不含任何暧昧动作的，好好地画。所谓的“变态卡通片”或许是错误的，但在观看的人看来，也许它能很好地激起人们的欲望。我认为作为“人类欲望的表现”，它是必要的，允许它存在也许会是件快乐的事。

Q:在4℃的作品中，有哪些是不可不看的？能介绍一下这些“必看”的卡通片和电影吗？

A:像森本的《IREISA —— head》、田中的《终结者2》、《AIRIAN2》等等，都很不错，诸如此类（笑）。

在internet上可以看到电影，但是没有“现场感”。因此，还是应该去剧场看。现在的人越来越不知道从体验中学习。所以明明是电影，却去录像出租店借来看，这是不行的。即使并不流行，也请多走几步路。这样一来，不就可以在黑暗的场馆里待上2个小时了吗？那种感觉很好呢。在一个奇异的空间，电影与自己彼此面对面。观众有时沉浸在影片之中，有时又独立存在于影片之外，也有产

生强烈共鸣的时候。

比如说想看《IREISA —— head》，四处寻找电影院，甚至去了北海道。在电影结束时，常可在电影院里听到这样的话（笑），“我终于看到了，看到了他导演的特集了！”。这无疑是对创作者的最高评价。即使将其搬上舞台，那种紧张感、现场感，那个谁都不来打搅而完全是一对一的空间都是十分重要的。不是像自己的房间那样自己开辟的空间，而应该置身于那个强制形成的空间，我觉得这样才能更好的享受作品。

Q:在日本的卡通片中，有没有十分完美的呢？

A:你是指“再没有其他能达到这种境界”的卡通作品吗？嗯，我想特别轻松愉快的是那部由森 YASUJI 导演的《小猫的涂鸦》（笑）。他是我刚进卡通界时一位大师级的人物。开始以为只是个普通的大叔（笑）（其名字的最后一个字与日语中“大叔”发音恰好相同。译者注），谁知原来竟是宫崎骏导演的师傅。是个相当不错的人，长的瘦小却腕力过人（笑）。小猫一直涂鸦下去，画也能不停地画下去，森先生果然是个了不起的导演，而且画也相当可爱。“卡通片的图画竟能画得如此令人愉快”，真是不看不知道啊。想成为卡通制作者的人，这部作品可是必读的哦！（笑）

有了这一印象后，再看大友克洋导演的《大炮之城》。当我听他说想用一卷胶卷剪辑全剧时，就不禁联想起《小猫的涂鸦》。这应该说是数字时代来临前的最后一部作品了吧。所以我觉得“虽说有些困难，但还是试着做做看看吧”。

Q:最后，能否请您对本书的读者们说几句话呢？

A:一句话，千万别放弃啊。要相信自己能够创造奇迹，为此请好好干不要半途而废。因为当你到了60岁、70岁这样的年纪时，付出的努力是会开花结果的。确实有的创作家是到了70岁才开始画画、绘制自己的画册的哦。所以，不要计较自己的年龄，无论多少岁都请不要放弃，鼓足干劲去实现自己的梦想，做自己喜欢做的事。